no.261
1985年6/1
アミューズメント通信
JUNE 1, 1985
ゲームマシン
GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06（314）0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

大鳴門橋の完成記念して

催しと遊園地

淡路島側と徳島側の両方オープン

兵庫県・淡路島と徳島県鳴門市を結ぶ東洋一のつり橋「大鳴門橋」の完成（六月八日開通）を記念して、兵庫県側の淡路島では四月二十一日から「くにうみの祭典」を、また徳島県側の鳴門市では同二十八日から「85鳴門ピア・ワールドフェスティバル」を開催しており、それぞれの催しに伴なって遊園地部分が設けられている。

まず「くにうみの祭典」（くにうみの祭典実行委員会主催）は"二〇〇一年への出発"をテーマに、八月三十一日までの百三十三日間開かれ、会期中の入場者見込数は百五十万人。会場は淡路島、津名町に「おのころアイランド」、三原町に「淡路ファームパーク」、南淡、西淡両町にまたがり「大鳴門記念館」の三ヵ所に設けられている。

うち主会場となるのはおのころアイランド。同ランドの敷地は約十六万平方メートルで、「くにうみ文化館」などのパビリオンや遊園地部分「プレイランド」がある。プレイランドは会場内の北端に位置しており、敷地は約一万三千平方メートルで、泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が運営に当っている。

一方「鳴門ピア」（鳴門ピア実行委員会主催）は"ともに躍動の未来へ"をテーマに、六月十六日までの五十日間、鳴門市の鳴門総合運動公園で開かれるもので、会期中の入場見込数は五十万人。同会場の敷地は約十三万平方メートルで、ここに約十のパビリオンのほか遊園地部分「ファミリープレイランド」が設けられている。同ランドは会場南端に位置しており、敷地は約二万平方メートル。同ランドの運営は太陽㈱（本社大阪、能村博正社長）が行ない、これに明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）とスリーセブン㈱（本社北海道、伊藤雅信社長）が協力をしている（追って詳報の予定）。

オープン間近かの「大鳴門橋」

写真は「おのころアイランド」（上）内と、「鳴門ピア」内の遊園地部分

「レジャー白書85」発表

遊園地も減少に

「ゲームセンター」参加率低迷

市場としては着実な成長も

㈶余暇開発センター（佐橋滋理事長）は四月二十七日、「レジャー白書85」を発表したが、余暇活動の参加率で過去五年間の変化をみると、「ゲームセンター」が昭和五十七年の二二・〇%をピークに減少傾向、「遊園地」も五十八年の三八・六%をピークに減少に転じていることがわかった。同白書では、「余暇市場は小幅ながら安定成長」している、とまとめている。

同白書による余暇活動の参加率の五十一年から五十九年までの五年間の変化では、「ゲームセンター、ゲームコーナー」が一三・三%、一六・二%、二二・〇%、二〇・二%、一五・二%と、五十七年をピークに次第に減少している。ちなみに「家庭でのテレビゲーム、電子ゲーム」は五十七年からの調べで、二七・一%、二一・八%、一六・五%と、これも減少傾向にある。また「遊園地」についての五年間の変化は二八・〇%、二八・一%、三七・六%、三八・六%、三五・四%、と五十八年をピークにこれも減少に転じている。

これらの余暇活動への参加者の性別参加率では「ゲームセンター」で男性が女性より少し多く、「遊園地」ではその逆となっているが、年代別では「ゲームセンター」で十、二十歳代が多く、「遊園地」では二十、三十歳代が多いことを示している。これらの調査結果は実感からほど遠いものから、なるほどと思えるものまでいろいろであるが、マーケティングには役立つとされている。なお、同白書で「ゲームセンター」の市場は着実な成長を示している。

AM業界からの参加、大阪の

花の見本市にも

JAPEA、大阪テント、OK興産

大阪市内の鶴見緑地で四月二十日から十七日間、「花の見本市・おおさか85」（大阪市と㈶大阪市公園協会主催）が開かれたが、この遊園地部分「プレイゾーン」に全日本遊園施設協会（JAPEA）の会員十社が参加、またこれとは別に㈱大阪テント（本社大阪、友永勝社長）が会場のテント関係とエアーアクション遊具で参加し、オーケー興産㈱（本社京都、八尾嘉有社長）が出展社の東映太秦映画村を通じて小型乗物機やゲーム機などを担当した。

大阪市では昭和六十四年に市制百年を記念して「花の博覧会」を開催するが、「花の見本市」はそれまでのプレ・イベントとして昨年から毎年開くことになっているもので、今回が二回目。JAPEA担当の遊園地部分は今回から毎回設けられ、四年後の「花の博覧会」ではさらに規模を大きくして設置される。

同見本市の会場は、遊戯施設とパビリオンなどのあるAゾーン（入場料大人四百円）と自然公園的なエリアのBゾーン（無料）に大きく分けられた。

JAPEA担当の「プレイゾーン」は三千平方メートルあり、設置機種は全長百五十メートルのレール走行式の汽車、バッテリーカー十台、ぬいぐるみ式バッテリーカー六台、定置型乗物機十六台、トランポリン、ボールをカゴに投げ込むバスケットボールなど。これら機械の設置、運営を行なったのは朝日科学模型遊園㈱、㈱大阪娯楽機製作所、加藤工業㈱、関西娯楽㈱、久竹娯楽㈱、㈱小宮スポーツセンター、㈱ジェイアールイー、泉陽興業㈱、㈲ファンハウス、豊永産業㈱の十社（本紙第259号既報）。

㈱大阪テントは会場内の「ミニ動物園」に隣接して、動物をキャラクターとした同社エアーアクション遊具「コアラ」と「キリン」のほか、ボールプール「ボールスイミング」、水の入ったマット上で遊ぶ「ウォーターピロー」などを設置した。

オーケー興産㈱は太秦映画村が展開した「花のメルヘンワールド」内のミニ遊園地ゾーンを担当。これは同社が㈱ダックマン、㈱トーゴ、パサディナインターナショナル㈱、㈱富士リースの協力を得て、エアーアクション遊具、レール走行式乗物機、定置型乗物機、バッテリーカー、アーケードゲーム機のほか、金魚すくいなどを設置したもの。

なお同見本市の主催者側では期間中入場者数を八十万人と見込んでいたが、結果は予想を上回り約九十一万人が入場し「プレ・イベントとしては大成功」としている。

花の見本市（大阪）にてＪＡＰＥＡ参加部分（上）とＯＫ興産担当部分

京都健娯協から分離独立

滋賀県健娯協会

4月26日、大津にて設立総会

朝日正治会長

滋賀県下のAM機オペレーションに携わる業者が集まって四月二十六日大津駅前の滋賀ビルにて「滋賀県健全娯楽業協会」の設立総会を開き、これに十九社が出席、同協会は正式に発足した。また同総会では県警本部防犯課の担当官を招き、新風営法「八号営業」に関する質疑応答も行なわれた。

同県ではこれまで県単位の業者団体がなく、そのため京都府健全娯楽業協会（八尾嘉宥会長、略称KAO）内に暫定的に滋賀県支部を設け、同支部が滋賀県警との折衝などを行なっていた。同支部では四月十三日のKAO「滋賀県部会」で、KAOから独立して滋賀県単位の業者団体を設立する必要があるとし、同部会をそのまま設立準備委員会（田中進委員長＝㈱タイトー・滋賀県営業所）として発足させた。さらに同二十四日には同委員以外の業者も含めて会合を開催、ここで発起人代表として朝日正治氏（㈱ニチオン）を選出した。

設立総会はアイレム㈱・京滋営業所の中山司郎氏の司会で進められ、まず田中設立準備委員長が設立趣旨を述べ、「新風営法『八号営業』に関する警察側の対応が統一されていないことや青少年育成関係者、地域社会との対応などを考え、これを機にKAOから独立して県単位の団体を設立したい」と説明。

力石太郎課長補佐　　タイトー・田中氏

続いて朝日発起人代表が「業界全体が前代未聞の危機を迎えている。さまざまな問題を解決するために業者全員が一致団結する必要がある」と挨拶した。

同協会の定款についてはKAOの八尾会長（オーケー興産㈱）が説明した。それによると会員資格は新風営法第四条第一項に定める「人的欠格事由」に該当しない「硬貨作動式娯楽機械に関連する営業者・販売業者・メーカー等の法人もしくは個人」とされている。入会金は正会員が五万円、準会員は不要で、年会費は正会員が三万円、準会員は三千円となっている。

上の写真は滋賀県健全娯楽業協会・設立総会のようす（4月26日）

役員選出についてはまず会長に朝日氏を選出、その後同氏が副会長三名、理事七名、監事二名を推薦、承認された。同協会の役員は次のとおり。

会長＝朝日正治氏、副会長＝田中進氏、名久井俊男氏（タイコー物産㈱）、八尾嘉宥氏。

理事＝吉田孝治氏（㈲ジョブ）・会計担当、吉田和晃氏（㈱ナムコ・京滋事務所）、中山司郎氏、杉原英治氏（セガ社・京滋営業所）、山下永一氏（キャピタル産業）、西田勝弘氏（意音響㈱）、明本欣也氏（京代物産㈱）。

監事＝山口敏夫氏（㈲ヤマグチ）、高田久雄氏（㈲京都レジャー）。なお同協会の事務局はタイコー物産㈱（大津市におの浜四の一の三十三、専用☎〇七七五－二二－一六五七）内に設置されている。

続いて滋賀県警本部防犯課の力石太郎課長補佐が来ひん挨拶を行ない、その中で「新風営法に関しては五月十三日から八月三十一日までが〝周知指導徹底期間〟となっている。その期間中、賭博行為などは検挙していくが、それ以外の違反営業については主に行政指導により対処していきたい」と述べた。また業者側からもNAOの宮原常務、大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会の峯久副会長がそれぞれ挨拶を述べた。

この後新風営法「八号営業」に関する質疑応答が行なわれた。力石課長補佐は「区画された施設」、「客の利用面積の一〇％」などについては、さまざまな形態があるのであくまでも実態を見てから判断するとした上で、業者側の質問に回答している。

長い準備期間を経て

埼玉は協同組合

4月8日、浦和で創立総会

佐藤　信・理事長

埼玉県下のAM機オペレーター団体「埼玉県健全娯楽事業者協同組合」の創立総会が四月八日、浦和市内の埼玉産業会館にて開かれ、定款の承認や役員選出などを行ない、同組合は非公式ながらも事実上発足した。

同組合は㈲佐藤無線電機音響研究所（本社川越市、佐藤信社長）など約十社が中心になって設立準備を進めてきたとされている。

佐藤氏によると、AM業者の組織を設立するに当たっては任意団体ではなくあくまでも協同組合を設立しようということで、この間中小企業団体中央会の指導を受けながら準備を進めてきた。

同氏によると、創立総会には三十二社が出席、定款などを承認したほか役員選出を行なった。組合員資格は「八号営業」であるなしを問わず同県内でAM事業に携わっており、市町村長の発行する営業証明書を提出した者、とされている。出資金は一口一万円で五口以上となっている。同組合の役員は次のとおり。

理事長＝佐藤信氏、副理事長＝長谷川満男氏（㈱タニガワ）、杉本勝詔氏（大幸産業㈱）。

理事＝細川晃市氏（㈲アルコー）、新井一夫氏（アルファ電子㈱）、新井清一氏（新井商事㈲）、飯島賢一氏（飯島商店）、浜田英一氏（恵和工業㈱）、臼井昭八氏（エスケー商会）、河野孝志氏（河野レジャー企画研究所）、黒沢毅氏（㈲埼玉マルチサービス）、阿部征宏氏（昭和技研工業㈲）、菅原幸夫氏（マイコン機器㈲）。なお同組合の事務局は㈱タニガワ（越谷市神明町三の四一〇の二、☎〇四八九－七六－三三一一）内に設置されている。

同組合によると五月七日付で同県に同組合の設立認可申請を行なっており、同二十日前後には認可される見込み、としている。

臨時総会で名称含む定款変更

徳島は健娯協に

徳島県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務所徳島市、武市哲夫会長）では四月十六日、徳島市内の厚生年金会館にて臨時総会を開き、同協会名を「徳島県健全娯楽業協会」と改称、会員に賛助会員を設けるなど定款変更を行なった。

同総会には会員十二社が出席、同協会の名称変更については、「アミューズメントマシン・オペレーター協会」ではAM業界以外の人に理解しにくいという理由から同協会の名称を「徳島県健全娯楽業協会」とすることになった。これに伴なって同協会の定款の見直しを行ない、これまでの正会員のほか新たに賛助会員の規定を設けることになった。同協会によると正会員の資格は「八号営業」の対象非対象を問わず同県内で「硬貨作動式の娯楽機械の管理、運営を主たる業務とする法人もしくは個人」で、賛助会員は、AM機オペレーションに関連する事業を行なう者もしくは一カ所のみでAM機オペレーションを行なう者、とされている。入会金は正会員が一万円、賛助会員は三千円で、年会費は正会員が二万円、賛助会員が一万円。なお同協会の事務所、役員に変更はない。

このほか同総会では徳島県警からの伝達事項として、「八号営業」の申請手続きを早く行なうようにとする当局の方針が伝えられるとともに、同手続きに関する情報交換が行なわれた。

なお同協会ではこのほど、青少年の入場制限時間を表示するポスター（一枚二百円）とステッカー（一枚二百円と七百円の二種類）を作成しており、同総会出席者に配布した。

また同協会によると五月上旬現在での会員数は正会員十二社、賛助会員四社、計十六社とのこと。

広島AMOP協が臨時総会

申請手続き勉強

広島県アミューズメント・オペレーター協会（事務所広島市、平本将人会長）では四月十三日、広島市内の㈱ヒカリ・エンタープライゼス（本社県市）にて臨時総会を開き、新風営法「八号営業」の申請手続に関する情報交換などを行なった。

同協会によると、同総会には会員十二社が出席。まず新風営法「八号営業」の申請手続について、平本会長（㈱ヒカリ・エンタープライゼス）と杉山義昭専務理事（同）がこれまでの業者側の〝理解事項〟などを説明、続いてこれに関する情報交換などを行なった。

また同総会では五月十三日以後の活動方針などを検討したほか、当面の活動として地元新聞を通じて同協会の健全性を訴えることになった。

なおこれらの同協会の動きについては、四月十九日付で地元の中国新聞朝刊にて〝暴力のないゲーム場に〟という見出しで、記事が掲載されている。それによると、同協会では「健全な娯楽場」にするため、「暴力追放」「地域の防犯活動への積極的な参加」などを活動方針にしており、今後ゲーム機賭博で警察の摘発を受けた業者を、同協会から締め出すことを申し合わせているとして、同協会がゲーム機を置く喫茶店などにも同協会への入会を呼びかけている、と報じている。

同協会によると四月中旬現在での会員数は二十七社、とのこと。

風営対象めぐり討論

SC遊園協、4月22日に理事会と総会開き

日本SC遊園協会（事務局東京＝NAOと同居、内田博会長、NSA）では四月二十二日、熱海の後楽園ホテルで第二回理事会、引続き同協会設立（一月三十日）以後初の（第二回）総会を開いた。

同協会の設立は、会員の営業するSC内営業所への新風営法による規制（例えば「八号営業」として許可制になること）に対処するため、急ぎ行なわれており、四月二十二日の会合でも新風営法による規制が最大の話題となった。しかし、設立当初の目的にもかかわらず、会員の多くは自分らの営業する営業所が「八号営業」になるのかどうかいぜん明らかでない、という状況であり、同協会はスタート時からずっと同じテーマに悩まされていることになる。

この問題については同日の理事会と総会で話題の中心となったが、内田会長は「許可申請が必要かどうかは所轄の警察の判断による」、というのが大原則」、「その際にNAO作成のフローチャートが役立つことがある」、「おかしい点はいろいろあるが時間的に余裕がない」、「一段落したら、（八号営業に関する）矛盾点をめぐり陳情したり運動する必要がある」など述べている。

これらに対しNSA・風営対策委員長とされている真鍋正氏（㈱ナムコ）は「自分たちだけの判断に頼るのは危険で、わからない営業所はできるだけ許可申請すべきだ」、「警察が許可申請不要とした営業所で申請するのもおかしい」としている。しかし会員の多くは、これらの説明にも釈然とせず、戸惑いを感じたもようである。

NSA第2回理事会（上の写真）と同総会のようす（4月22日）

新風営法問題以外については、総会提案議案が理事会で簡単に諮られ、引続き開かれた総会でそれぞれ原案どおり承認された。その内容は次のとおり。

①いわゆるプライズ機用の景品をNSAが扱う（手数料は五％）。②営業所用の〝注意看板〟二種類を作成、配布する。③㈳青少年育成国民会議に正会員として（五月にも）入会する、青少年指導員養成講座の開催にも協力する。④NSAの自主規制は、八号営業とそれ以外とを区別して、その作成を検討する。⑤いわゆる「全国連合会」が設立されたらNSAも入会する。⑥NSA内の八つの委員会については会員全員がいずれかの委員会に入ること、委員会名は修正されうる。⑦NAOの宮原常務を、NSA常務（兼任、非常勤）として採用する。なお、当日現在、同協会会員数は六十三社となり、この日四十三社が出席した。

NAO作成の〝判断基準〟

宮原常務が配布、NSAも参考に

日本アミューズメント・オペレーター協会（事務局東京、内田博会長、NAO）では三月十八日、宮原常務名により理事あて（新風営）「法の理解および手続きについて」と題する文書を配付したことが、このほど判明した。同文書には「別紙1」として「『店舗』および『店舗に類する区画された施設』の理解について」と、「別紙2」として「八号営業許可対象を認定する判断プロセス」が添付されており、後者はいわゆるフローチャートの形式を主な内容とするものである。

内田会長によると、これは警察庁防犯課・担当官の協力によりNAOで作成したもの、とのことらしく（作成者は宮原氏と見られているが、表示されていないので断定できない）、それなりの効用があるとのこと。しかし、新風営法の法体系や趣旨からすれば、これらの文書内容は混乱を招きかねない、との批判的な意見もあり、扱いは不明である。

同文書のうち、「別紙2」のいわゆるフローチャートは、さらに書き改められ、四月二十二日のNSA理事会・総会でも議事資料として提出されている。しかし「店舗」か「区画された施設」かの区別の上に「一〇％基準」による判断が行なわれるのではなく、これらの区別よりも「一〇％基準」が優先することを示しており、法解釈に混乱を与えるだけとの非難は免れないと見られている。

遊園施設の法定耐用年数の

期間短縮の方向

JAPEA第23回理事会開く

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では四月二十六日、大阪・梅田の阪急ターミナルビルにて第二十三回理事会を開き、総会提出議案の検討などを行なった。

五十九年度事業報告と決算、六十年度事業計画案と予算案はいずれも原案どおり総会に提出することになった。そのうち予算案に関連して末佐喜一専務理事より、関西支部会費について納めていない会員もいるので統一を図りたいとの意見が出されたが、同協会の収支は支部会費も含めて一本化しているため、本部会費とは別に支部会費を納める必要はないという意見も出された。この件について同理事会で結局、六十年度は経過措置的な考え方でようすを見ることとし、六十一年度からは支部会費を廃止する方向で検討することになった。

上の写真はJAPEA第23回理事会のようす（4月26日）

このほか加藤繁一氏（加藤工業㈱）の死去により理事一名が欠員となっているが、役員改選時期の六十一年まで現状のまま行くことになった。また同協会に通産省と建設省からそれぞれ通知が来ていることが報告された。通産省からは遊戯施設の法定耐用年数の短縮についてのもので、現行大型機九年、中型機九年、小型機三年となっているのをそれぞれ七年、五年、二年に短縮したいので、業者の意見を聞きたいという内容。これについて同協会も短縮してもらう方向で検討することになった。

建設省からの通知は、最近遊戯施設の事故が相次いでいることから、安全点検の徹底を求めるというものだが、これに対し同理事会では報告のみにとどまり、事故の根本的な対策は検討されなかった。同協会ではこの件に関し、四月二十五日付で会員に「遊戯施設の事故防止について」と題する文書を配布している。

遊園施設を

2機種新設

エキスポランド

エキスポランド（大阪府吹田市、㈱エキスポランド経営）ではこのほど大型遊園施設「ミュージックエキスプレス」と「ニューエンタープライズ」の二機種を新たに設置し、三月二十日から営業運転を開始した。

うち「ミュージックエキスプレス」は西独マック社製。同機は三精輸送機㈱（本社大阪、前田完一社長）が導入、設置したもので、同社の委託運営となっている。一種のダークライド式で円形に並んだ三人乗りのワゴン二十台が上下の起伏のあるコースを回転（直径十八㍍）。BGMに合わせてランプ光やスピードなどが変化する。定員六十人。なお同機は国内では二機目となる（一機目は横浜ドリームランドにミゼッティ工業㈱が五年前に導入）。エキスポランドでは同機を、ダークライド「光のパニック」と入替えて設置している。

「ニューエンタープライズ」は明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）製の絶叫マシンで、同社が設置、委託運営を行なっている。円形（直径約十七㍍）に取付けられた二人乗りゴンドラ二十台が、水平回転から垂直回転へと徐々に移行していくもので、高さは最高二十㍍、定員四十人。同機は同園で従来あったダッジェムカーを撤去し、その跡地に入替える形で設置されている。

特許・実用新案
出願公告・公開
（4月25日～5月4日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊫は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

五月二日付＝「電気表示式標的」、橘田治樹（山梨）、60－77784、58－186281。「通信ゲーム装置」、日本電気㈱（東京）、60－77785、58－185398。

実用新案出願公開

四月二十七日付＝「近接スイッチを操作スイッチに使用した電子遊技器」、㈲共立工業（神奈川）、60－61085、58－153398。

五月四日付＝「じゃんけんゲーム具」、泉秀親（大阪）、60－63385、58－155582。「あみだくじゲーム」、㈱アオプランニング（東京）、60－63391、58－155418。

長崎健娯組合が臨時総会を兼ね

県警招き説明会

長崎県健全娯楽業組合（事務局佐世保市、平岩勲理事長）では四月十六日、長崎市内の長崎グランドホテルにて臨時総会を開き、長崎県警防犯課の担当官を招いて、「八号営業」の申請手続に関する質疑応答などを行なった。

同組合によると、同組合では三月十八日に同ホテルにて県警本部と長崎市警を招き、「八号営業」の申請手続に関する説明会を行なっており、今回の総会は同説明会以後業者側から出された手続上の疑問点を質問するために開いたもの。

四月十六日の総会には非組合員も含め三十数社が出席したほか、来ひんとして県警本部防犯課の平本武成課長補佐、同松田繁信課長補佐、同東隆義係長の三氏が、また県青少年課の松尾敏章係長が出席した、としている。

なお同組合によると五月上旬現在での組合員数は三十一社となっている。

名鉄系「サニーワールド」の再開発で

スポーツバレー東海オープン

企画はスポーツバレー、製造はアール＆アール

竹内一志社長

　三重県桑名郡長島町のサニーワールド（㈱名鉄サニーランド経営）がこのほどヤング向けのスポーツレジャーゾーンに再開発され、新しく「スポーツバレー東海」（㈱スポーツバレー経営）として四月二十三日オープンした。

　これは㈱スポーツバレーが一昨年夏から順調な経営を行なっている「スポーツバレー京都」のシステムをサニーワールドが導入したもので、十七万平方㍍の敷地のうち約八〇％をスポーツ要素のある遊戯機中心のゾーンに改造、そして経営主体が㈱スポーツバレーとなり、同園の名称も改めた。㈱スポーツバレーの竹内一志社長は「主に既存の遊園地と提携し、そこを独自の遊具と運営システムにより再開発を行ない、新しいタイプのレジャーゾーンとするため、いわばフランチャイズチェーン方式をとっている。サニーワールドが二ヵ所目だが、今後六大都市と沖縄にも展開すべく計画を進めている。運営の考え方としては常に六割完成、あとの四割の内容を絶えず変えていき、同じ客でも来るたびに新鮮さを味わえるようなものにすることで、ここが既存の遊園地と異なるところ」と語っている。

　遊園施設は㈱スポーツバレーが企画し㈲アールアンドアール（本社東京、菊地正社長）がその製造を担当する形でチェーン展開が行なわれ、同園ではペダル式とエンジン式の走行乗物機を中心に設置し、開園当初は十数機種の営業を開始、夏休みまでに約十機種を追加設置することになっている。また園内には約百三十台の各種アーケードゲーム機を設置したゲーム場「ロサンゼルスクラブ」があり、これは委託運営で㈱モリタ（本社東京、相馬達盛社長）を中心とするオペレーター数社が担当しているそうだ。

　オープン当日は竣工式の後、㈱スポーツバレーの竹内社長、㈱名鉄サニーランドの助川文郎社長、名古屋鉄道㈱の梶井健一社長、地元長島町の伊東仙七町長の四氏がテープカットを行なった。またレセプションが盛大に開かれ、さきの四氏がそれぞれ挨拶を行なった。

　なお同園は昭和四十三年に「長島熱帯植物園」（㈱長島熱帯植物園経営）として開園、その後各種遊戯機を導入して遊園地となり、昨年六月に経営主体が㈱名鉄サニーランドになったもので、同社は「スポーツバレー東海」となった後も園内に既存のテニスコート、乗馬クラブ、温泉保養館などの運営を行なっている。

ペダル走行乗物のひとつ

「スポーツバレー東海」竣工披露宴（上）と同園入口部分のようす

新日本企画の特許に伴なう警告に対し

対応内容は各社さまざま

JAMMA要請で本紙調べ、11社判明、7社不明

　㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）の特許「TV遊戯機の模倣防止表示法」（特許第1243297号）に基づき同社は二月中旬、TVゲーム機メーカーなど二十数社に対し警告書を送付していた（本紙第256号既報）が、受けとったメーカーではそれぞれ同社に回答しているところが多いなど、最近の状況が判明した。

　これは同特許に関して日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の三月二十八日の理事会で、本紙を含めた業界誌紙に関係メーカーの対応ぶりを取材し、公表するよう要請があったこと（本紙第259号既報）に基づく。本紙では四月十九日付で各メーカーに各社の対応を問い合わせた（期限約一週間後）ところ、次のとおりの回答となった（原文のまま。社名のすぐのカッコ内は担当者名、文末の（談）は回答文なく電話による談話を示している）。

アイレム㈱（総務課・田端氏）＝二月一五日付内容証明で警告書が来、早速特許公報を取り寄せて内容を検討したが、相手方の特許の範囲が不明確で内容を確定出来ず、弁護士及び弁理士に相談し、調査してもらったが、それでも内容が明確に出来ないため、相手方に対し二月二八日付で弁護士及び弁理士名にて、「……貴特許発明の要部は、貴特許請求範囲の記載中何れの点にあるのか、依頼人会社の製品の構成はいかなる点で貴発明の範囲に属すると解せられるか……」旨の質問状を送付したが、その後一向回答がない。

　そこで、その後の調査も踏まえて、当社の製品は相手方の特許を侵害していない旨の回答をした。

　当社の基本的方針は、業界発展のためにも工業所有権等の尊重を旨とするが、尊重すべき権利は正当なものでなければならず、その行使は公正なものでなければならないと考えている。

コナミ㈱＝現在、㈱新日本企画の特許の権利関係を明らかにするため、質問状を送付中であり、明らかになった時点で、当社として、その内容を良く検討し対処したいと考えます。

サン電子㈱＝この件に関して、現在弁護士と法的、技術的な点について検討中であります。

㈱ジャレコ＝特許の内容について、また同特許に抵触しているかどうかについて、現在調査中である。顧問弁護士に検討を依頼している。

㈱セガ・エンタープライゼス（法務部・西倉氏）＝新日本企画の弁護士より「プロレス」「ザ・闘牛」の二機種が同社特許を侵害していると言ってきた。これに対し、当社では「模倣防止表示法」とは具体的に何を指すのか、釈明を求める質問状を出した。それ以後、新日本企画からは回答がないので、当社としては回答待ちの状態つまり対応は未定である（談）。

㈱タイトー（川合氏）＝二月十四日付で内容証明郵便が送られて来た。

　現在、特許公報を入手して、顧問弁護士に相談している。業界全般に影響が及ぶことであるので慎重に対処したい。

㈱テーカン＝二月十四日付で、内容証明郵便にて警告書が届く。当社としては、新規性のある発明・考案に関しては、権利は権利として尊重する方針であり、顧問弁理士に鑑定を依頼し、慎重に調査・検討の結果、指摘されたゲームソフト「スターフォース」は一個の半導体記憶装置に社名等の表示がインプットされており、同特許の範囲に該当しないことが明らかになった。三月十一日、その旨を文書で回答した。

データイースト㈱（特許資料課・武岡氏）＝当業界では、かつて工業所有権にまつわる不幸な事件があった。その点、今回の新日本企画の処置に対しては一応の評価をしている。唯、中村部長がご説明のためわざわざ来社されたものの、技術的範囲については、必ずしも客観性のある充分なご説明をいただけなかったのは残念である。

　当社は、業界の健全な発展のためにも、これは当然のことだが、「正当な権利はこれを尊重しなければならない」という原点に立ち、慎重に調査と検討を行なわせたが、現時点では「侵害の事実はない」との考えに至り、一応その旨を回答した。

　双方、専門の代理人がいることでもあり、専門的な立場で技術的範囲が確認され、早期に、法の精神に添った解決がなされることを望んでいる。

㈱ナムコ（知的所有権課・松永氏）＝二月十四日付で内容証明郵便が来る。到着後十日以内に製造販売を中止し話し合いをされたいという趣旨。対象ゲーム機は、「ギャプラス」「ドルアーガの塔」「パックランド」「ドラゴンバスター」「グロブダー」だった。二月十九日に回答期限の延長を要請する返事を出す。ついで、四月九日、指摘のゲーム機は一個の半導体記憶装置に社名等の表示プログラムが入っているものであり、特許の範囲に抵触していないとの回答を出した。

任天堂㈱（総務部・川口氏）＝二月十四日付で内容証明を受領した。その内容証明に対しては、その中入れ内容が不明確なだけでなく、権利性にも問題があるという趣旨の回答書を出した。それ以降の進展はない。

　本件に対する対応は法律顧問にまかせてある。

ユニバーサル販売㈱（販売部・島崎氏）＝当社のゲーム機は、今回の特許の方式は使用していないので「該当しない」との返事を出した（談）。

　以上のほか「ノーコメント」としたのは、アルファ電子㈱、㈱カプコン、㈱テクノスジャパン、日本物産㈱。また、回答のなかったのは辰巳電子工業㈱、㈱フナイ、㈱ユーピーエルとなっている。

華蔵寺公園遊園地（群馬）に

65mの大観覧車

東日本でも有数、泉陽興業が製造

　群馬県伊勢崎市の「華蔵寺公園遊園地」（財伊勢崎市公共施設管理公社経営）では大観覧車「ひまわり」を設置、四月二日から営業運転を開始している。

　この大観覧車は泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）製で、地元の群馬銀行の系列会社である群馬総合リース㈱（本社群馬県前橋市、松本正社長）が購入し同遊園地にリースしているもの。運営は同遊園地が行なっている。同観覧車は高さ六十五㍍（地上七十㍍）、回転輪の直径が六十二・五㍍、六人乗りのゴンドラが三十六台あり、定員は二百十六人、一回転十五分間で、これは科学万博に設置の大観覧車を除けば東日本最大のもの。

　なお同遊園地は伊勢崎市が昭和四十六年四月に開園したもので、約一万平方㍍の敷地に八機種の遊園施設（すべて泉陽興業㈱製）とゲームコーナー、それにプールやテニスなどスポーツ施設が設けられている。

華蔵寺公園遊園地で運転を開始した大観覧車「ひまわり」

風営（七号回胴式）問題に対処

役員は全員留任

日電協が第5回総会開催

　回胴式遊技機（風営七号）のメーカーを中心とする日本電動式遊技機工業協（事務局東京、吉武辰雄理事長）では四月二十五日、東京・上野のタカラホテルにて第五回通常総会を開き、同協会主催の展示会開催を含む事業計画案などを承認したほか、任期満了に伴う役員改選を行ない、その結果現役員が全員留任となった。

　冒頭挨拶に立った吉武理事長は「昨年は風営法改正を前提として回胴式遊技機に対して厳しい規制が行なわれ、島根県では十一月末をもって全面撤去という事態となった。また今年新風営法施行に伴い、九月末をもって現在設置されている機種はすべて新規承認機種と入れかえねばならないという困難に遭遇している。一方、機械の規格基準が各都道府県でまちまちだったが、全国統一となり新規格の第一号が五月初めには警察庁の指定試験機関の認可を得られる運びとなった。この一年は厳しいものがあった。今年度は躍進のための正念場となるので、互いに協力し一層の発展を期したい」と述べた。なお回胴式遊技機の設置店舗数と台数は、同組合設立（五十五年十一月）当時は五百店舗、二万台であったのが、今年二月末現在では四千五百店舗、十七万台になっているとの報告があった。

　五十九年度事業・決算報告、六十年度事業計画案と予算案がそれぞれ原案どおり承認された。

　事業計画の中には、同協会主催の展示会「オリンピアマシンショー」を十月に東京で開くこと、しばらく休刊していた同協会機関紙「日電協ニュース」を六月から再刊することなどが盛り込まれている。役員改選は指名推薦となり選ばれた選考委員が協議した結果、全役員が再選された。新役員は次のとおり。

　理事長＝吉武辰雄氏、副理事長＝角野博光氏（㈱マックス商事）、専務理事＝柿内正憲氏。

　理事＝浜野準一氏（高砂電器産業㈱）、古田収二氏（東京パブコ㈱）、岡田和生氏（ユニバーサル販売㈱）、石原昌幸氏（㈲オリンピア物産）、綾部征四郎氏（㈱北電子）。

　監事＝野口三次氏（㈱パイオニア）、里見治氏（サミー工業㈱）。

　このほか同組合事務所が四月十五日に移転したことに伴う定款の一部（事務所所在地）変更が行なわれた。所在地などは次のとおり。東京都台東区上野一の十五の四、上野DKビル九階、☎八三三—三三三〇。

上の写真は日電協・第5回通常総会のようす（4月25日）

ショウエイ倒産

　TVゲーム機メーカーとして知られた㈱ショウエイ（本社東京都府中市、多田洲郷社長）が四月十日、二回目の不渡りを出し、同十五日に銀行取引停止となった。これは民間の信用調査機関の調べによるもの。

　同社は昭和四十一年創業、四十六年に法人成りした自動車、モーターボートの修理会社で、五十年ごろからTVゲーム機の製造に着手、一時は大きく発展した。しかし五十八年以降急速に経営が悪化し、ついに破たんしたもの。負債総額は約四億五千万円とのこと。

　また㈲エスケイコーポレーション（本社船橋市、上里昌源社長）も、二回目の不渡りを出し四月十八日に銀行取引停止となった。同社は五十四年設立のゲーム機メーカーとされている。負債総額は約三億五千万円とのこと。主な取引先のひとつに、やはり銀行取引停止となったベストロン㈱（本社東京都台東区、長峰純一社長、負債約一億五千万円）がある。

　なおゲーム機パーツメーカーの㈱マックスサービス（本社大阪、平田晶光社長）は昨年八月十五日に二回目の不渡りを出し、その後も生野区田島で営業していたが、このほど完全に破たんした。

二子玉川園3月末閉園

　六十三年にわたって親しまれてきた遊園地「二子玉川園」が三月三十一日に閉園した。

　同遊園地は大正十一年に、玉川電気鉄道（現東京急行電鉄㈱）が開園、戦争中は一時休園したが、戦後の昭和二十九年四月東急不動産㈱により再開園し、五十四年から東急不動産の子会社・東急不動産興業㈱が経営に当たってきていた。同園は東急・二子玉川園駅からすぐのところにあり、長年にわたって利用されたが、三十七年の六十六万人をピークに入場者は減少、五十九年度は十六万人にも落ち込んだため、閉園となったもの。

事務所移転

㈲富国マシン＝新潟市江南六の一の二、☎（〇二五二）八六—二五九〇、吉田典夫社長。

㈱タナカ企画＝東京都目黒区中目黒五の二十四の二十八、☎七一五—九五七六、田中美知男社長。

東京電子科学機材㈱＝東京都千代田区外神田二の四の四、電波ビル、☎二五七—一三六一、三沢憲夫社長。

データイースト㈱・名古屋出張所（旧名古屋営業所）＝名古屋市昭和区白金一の六の十、鈴木ビル、☎（〇五二）八七一—一三二二、中本清所長代理。

論潮

辛い経験とは

　最近一般マスコミで大きな話題になっているもののひとつに、外国人指紋押なつ問題がある。これは外国人登録法により日本に一年以上在留する外国人に対し、五年ごとの証明書切り替え時に指紋押なつを義務付けていることによる。しかし、これを「犯罪人扱いだ」とする在日外国人が五十五年から出始め、今年は在日外国人のほぼ半数の約四十万人が証明書の切り替え時期に当たり、改めて問題となっている。

　この問題については五十九年六月に横浜地裁、同八月に東京地裁が「指紋押なつ制度は憲法違反でない」と合憲判断を下し、罰金一万円の有罪判決を言い渡している。しかしこのうち東京地裁判決は、指紋について「何人もみだりに意に反して指紋をとられない権利を有する」との初の司法判断を示して注目された。その上で合憲だとしたわけである。

　今日こうした指紋押なつが改めて大きな問題となってきているのは、今年がその第一のピークに当っているから、だけではない。ふだん自分に直接関係ない法律に改めて拘束され、それを実際に自分のこととして問題にする外国人が多くなったことも、理由のひとつになっているわけである。

　このことは、今回新たに「風俗営業」として厳しい許可制の下に置かれることになった「八号営業者」にも、同じようなことが言える。少なくとも昨年春ごろの法案作成段階では、風俗営業というものがどんな厳しい規制を受けるものか、AM業界でよく理解していた人が何人いただろうか、と思う。法案段階だけでなく、可決成立後もそう多くはなかったのではないか、と思われる。しかし、法律に従うのは国民の義務なのである。

　確かに、法律やそれに伴なう法令が出来ても、一般人にはなかなか実感は湧いてこないものだろう。しかし、実際に経験する段階になると、ずいぶん事情は変わってくる。そうでなく、なぜもっと研究し正確な予測をしないのかという不満が残る。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・赤坂・六本木

第15回

新宿や池袋などが庶民的な大歓楽街を形成しているのに対し、赤坂、六本木は東京でもハイクラスな繁華街となっている。今回は赤坂、六本木界隈にあるゲーム場にスポットを当てることにする。

赤坂、六本木あたりは現在では外国人が多く住んでおり、各国の大公使館や一流ホテル、さらには外国人向きのブティックなどが並んでいる。そのため東京でも最も国際的なムードを持った街となっている。またこの界隈にはテレビ放送局やスタジオ、劇場なども多くあり、芸能ビジネスの中心として華やかな街ともなっている。さらに周辺には明治神宮、代々木公園、青山墓地といった緑と静かな環境もあり、華やかな中にも落ち着いた雰囲気が感じられる。

まず赤坂だが、地下鉄赤坂見付駅から赤坂駅の間を中心に歓楽街が広がっており、その東側に一流ホテルが並び西側に高級ナイトクラブや料亭が散在している。ここは昼と夜ではその様相が一変する街で、昼はどちらかと言えば閑散としているが、夜になると活気に満ちるようになる。

赤坂にあるゲーム場だが、現在赤坂見付駅付近にわずか一軒運営されているだけである。約二年前にはこの店のほか一ツ木通り、みすじ通りなどにもゲーム場があり全部で五軒もゲーム場があったが、このうち四軒がなくなっている。

「ゲームイン・ラスベガス」は田町通りに面しての運営。フロア面積は約百三十平方メートルあり、フロア中央から奥部分にはテーブル型TVゲーム機を整然と並べ、入口部分には各種キャビネットのTVゲーム機を置いている。設置機械はTVゲーム機五十四台、占い機一台の計五十五台で、ゲーム料金は一律百円。店内は青と黒を基調とした配色で、壁には古い映画のポスターやパネルなどを貼って雰囲気を盛り上げている。同店の原沢氏は「営業時間は朝十時から午前零時まで。新風営法施行以前は午前二時までの営業だったので、新風営法による売り上げダウンはそれほどでもないようだ。サラリーマンや学生などのフリー客が多く、一日のピーク時は夕方四時ごろ。新宿などのゲーム場に比べ客の質が良く、未成年者の喫煙もほとん

上の写真は「ワールドゲーム六本木店」のフロア。赤を基調にした落ち着いた雰囲気になっている。下の写真は同店と「同・六本木2号店」の店長を兼ねる鈴木猛之氏

右の写真は「ワールドゲーム六本木二号店」の店頭。下は同店の店内のようす。サラリーマンや学生などの常連客が多く安定した運営を行なっている

どない」と語る。また同氏は「以前は当店以外にも数軒のゲーム場があったが、今では当店一軒となったため、他の店を利用していた常連客が流れてきているようだ。現在とくに注意を払っているのは、年少者の入場制限（十六歳未満者は十八時、十八歳未満者は二十二時以降）だ」と語る。

なお赤坂にあったゲーム場を閉じたあるオペレーターは「ここは完全に夜の街である。新風営法で午前零時以降の営業ができなくなったことで、売り上げは大幅にダウンした。店を閉めるしか方法がない」と語っている。

赤坂のゲーム場は激減

さて六本木だが、ここは若者の多い街である。赤坂に比べ、若者たちが飲んで食べて、歌って踊ってという店が多く、街自体にも活気が溢れている。ゲーム場については六本木交差点東側の一角に、四軒が集中している。この地域ではこの数年間この四軒のまま推移してきており、かなり安定した運営を続けているようだ。

この四軒のうち三軒が㈱東京キャビオート運営のゲーム場となっている。

まず「ワールドゲーム六本木店」はディスコが数軒入ったビルの一階での運営で、フロア面積は約百八十平方メートル。ゲーム機は機種ごとにまとめてレイアウトしており、フロア中央部分にはテーブル型TVゲーム機を置き、それらをはさむように片側にはフリッパーや各種キャビネットのTVゲーム機を、反対部分にはメダルゲーム機を設置している。機械構成はTVゲーム機約三十台、フリッパー五台、メダルゲーム機約二十台で、計六十台近くを設置している。遊戯料金はアーケードは一律百円、メダルは一枚三十円に設定。店内は赤色を基調にした配色になっているが、華やかというよりも落ち着いた雰囲気がする。また道路に面した部分は無色のガラス張りとなっているため、明るく健全な感じがする。

同店の鈴木店長は「営業時間は午前十時からで、休日の前日が夜十二時まで、それ以外の日は十一時まで。客層は時間帯によってかなり異なっており、昼は近所の子どもたちやサラリーマンが多く、夜になるとディスコへ行く若者などが多いようだ。また六本木ということで、とくに外人客が目立っている。なお昼間は常連、夜間はフリーの客が多いようだ。新風営法施行以後については、夜十二時までの客数はほとんど変わらないが、深夜営業がなくなったぶん売り上げは落ちた」と語る。また同氏は「当店独自の企画として、メダルゲーム機の高得点者には記念撮影を行ない、"ザッツ・グレート・メダリスト"と題して店内に写真を掲示している。また当社のイベントとして、偶数月の第一土曜日に東京駅前の八重洲にある当社ゲーム場で"ピンボール・コンペ"を開催しており、そのスナップ写真を店内に掲示して参加の呼びかけを行なっている」と語る。

最後に同氏は「新風営法を遵守して健全運営に努め、模範的なゲーム場にしていく。この近所の小、中学校では校則でゲーム場の立入を禁止しているようだが、ゲーム場は子どもを悪の道に引きずり込む場所では決してなく、あくまでも健全な娯楽を提供する場であることを知らせたい」と語る。

「ワールドゲーム六本

上の写真は「ゲームイン・ラスベガス」の店内。赤坂では唯一のゲーム場となった。左の写真は同店の店頭

左の写真は入店客の約二割が外人で占められている「ワールドゲーム六本木ビスク店」の店頭部分。下の写真は同店の店内のようす

鹿島建設
サントリー美術館
青山通り
派出所
赤坂東急プラザ
赤坂見付駅
一ツ木通り
みすじ通り
田町通り
山王グランドビル

東京・赤坂
全国市街地ゲーム場

東京・六本木

全国市街地ゲーム場

木二号店」は六本木通りに面しての運営で、フロア面積は約百平方㍍。テーブル型TVゲーム機主体のゲーム場で、TVゲーム機三十六台、フリッパー四台、計四十台を設置している。遊戯料金はフリッパーが二ゲーム百円で、TVゲーム機は一律百円。店内は赤色を基調に、一部鏡張りを施した作りになっている。「六本木店」との店長を兼ねる鈴木氏は「サラリーマンなどの常連客が多く、麻雀や花札などのゲーム機に人気があるようだ。『六本木店』に比べると客の年齢層も高くなっているため、音量を落として静かな雰囲気を作るようにしている。時々ドラマのロケなどでゲーム場を使わせてほしいという申し込みがあるが、お客に迷惑をかけることになるので断わるようにしている」と語る。

「ワールドゲーム六本木ビスク店」は外苑東通りに面しての運営。この界隈では最も小規模なゲーム場で、店内のフロア面積は約七十平方㍍。設置機械はTVゲーム機三十二台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機一台、計三十七台で、料金は一律百円。同店は交差点の角地にあり、道路に面した部分がガラス張りのため、店内はかなり明るくなっている。同店も赤色を基調とした装飾で、壁には各種ゲーム機のポスターなどを貼って雰囲気を盛り上げている。同店の今井店長は「昼間は学生、夕方からはサラリーマンや近所の飲食店の従業員などで賑っている。常連客の占める割合が多く、ニューマシンよりも従来からのヒット商品の方が好まれるようだ。また外人客が多く全入店客の約二割を占めている。外人客は麻雀などのゲームはほとんどせず、戦闘ものなどの派手なゲームを好む」と語る。また同氏は「営業時間は朝十時からで、金、土曜日は午前零時まで。それ以外は午後十一時まで。新風営法施行以前は早朝六時ごろまで営業を行なっており、始発待ちの客などで一晩中賑わっていたものだったが。現在ではとくに青少年の時間制限に気をつけた運営を行なっている」と語る。

「ゲームファンタジア六本木」も外苑通りに面したゲーム場。約百三十平方㍍の細長いフロアで、入口部分にはアーケードゲーム機を、奥フロアにはメダルゲーム機をまとめてレイアウト。機械構成はTVゲーム機十七台、フリッパー二台、メダルゲーム機十八台で、計四十台近くを設置。料金はアーケードゲームが一律百円、メダル一枚三十円となっている。店内はモスグリーンを基調とした配色で、壁にはゲーム機のポスターのほか新製品を紹介したパネルなどを飾っている。同店の吉田店長は「営業時間は朝十時から夜十一時四十五分まで。新風営法で深夜営業ができなくなり売り上げ面などでかなりの影響を受けた。客層はサラリーマン、学生、近所の人が多く半分以上は常連客である」と語る。また同氏は「メダルゲームコーナーには高校以下を入場させないようにしている。TVゲーム機についてはよっぽどの人気マシンでない限り、ライフサイクルが短かくなっているので絶えず新製品を入れる必要がある。今後はゲーム機を充実させるとともに接客に力を入れた運営を行なっていきたい」と語る。

上の写真は「ゲームファンタジア六本木」に設けられたアーケードコーナーのようす。左の写真は同店の吉田和良店長

「ゲームファンタジア六本木」のメダルゲームコーナーのようす

データ（順不同）

ゲームイン・ラスベガス　港区赤坂3-9、成弘ビル、☎586-5606、本社＝山根東京本社㈱（☎433-6601） 1

ワールドゲーム六本木店　六本木3-10、スクエアビル、☎403-0930、本社＝㈱東京キャピオート（☎404-3056） 2

同・六本木2号店　六本木3-9-11、☎403-5609、本社＝同上 3

同・六本木ビスク店　六本木3-14、ユア六本木ビル、☎403-0489、本社＝同上 4

ゲームファンタジア六本木　六本木3-11-6、うなかみビル、☎478-0658、本社＝㈱シグマ（☎486-2841） 5

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

「新風営法」施行条例施行規則

青森県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則

（昭和六十年二月十二日 青森県公安委員会規則第二号）

（趣旨）

第一条 この規則は、青森県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和三十四年三月青森県条例第十号。以下「条例」という。）の規定に基づき、風俗営業の営業所の設置を制限する地域及び風俗関連営業の禁止地域に関し、必要な事項を定めるものとする。

（風俗営業の営業所の設置を制限する地域の特例）

第二条 条例第四条第一項第一号の公安委員会規則で定める地域は、別表第一のとおりとする。

（風俗関連営業の禁止地域の特例）

第三条 条例別表第四及び別表第五の公安委員会規則で定める温泉観光地は、別表第二のとおりとする。

附 則（略）

この規則は、昭和六十年二月十三日から施行する。

別表第一（第二条関係）

地域
青森市のうち、長島三丁目（二十番地に限る。）、長島四丁目（一番地、三番地、十一番地、十二番地、十三番地、十四番地、二十三番地に限る。）、中央一丁目（五番地、六番地、七番地に限る。）、中央二丁目（一番地、四番地に限る。）、橋本二丁目（三番地、四番地、八番地、十一番地に限る。）及び橋本三丁目（二番地、十九番地、二十番地に限る。）の区域

別表第二（第三条関係）（略）

（栃木県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月十三日 栃木県公安委員会規則第一号）

（趣旨）

第一条 この規則は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年栃木県条例第三十七号。以下「条例」という。）の施行に関し必要な事項を定めるものとする。

（風俗営業の許可に係る営業地域の制限）

第二条 条例第三条第一項第二号の周辺の風俗環境を勘案して業種ごとに公安委員会規則で定める距離は、別表第一のとおりとする。

（営業時間の特例に係る日）

第三条 条例第四条第四号の指定は、別表第二のとおりとする。

附 則

1 この規則は、公布の日から施行する。

2 風俗営業等取締法施行条例施行規則（昭和三十九年栃木県公安委員会規則第十二号）は、廃止する。

別表第一（第二条関係）

施設	業種	商業地域	準工業地域及び温泉地域	その他の地域（第一種住居専用地域第二種住居専用地域及び住居地域を除く。）
学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）第一条に規定する学校（幼稚園を除く。）及び児童福祉法（昭和二十二年法律第百六十四号）第七条に規定する児童福祉施設（保育所を除く。）	第一種営業	五十メートル	八十メートル	百メートル
	第二種営業	四十メートル	六十メートル	八十メートル
図書館法（昭和二十五年法律第百十八号）第二条第一項に規定する図書館並びに医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定する病院及び同条第二項に規定する診療所で患者の収容施設を有するもの	第一種営業	四十メートル	五十メートル	七十メートル
	第二種営業	三十メートル	四十メートル	六十メートル
学校教育法第一条に規定する幼稚園及び児童福祉法第七条に規定する保育所	第一種営業	三十メートル	四十メートル	六十メートル
	第二種営業	二十メートル	三十メートル	四十メートル

備考

1 「第一種営業」とは、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）第二条第一項第一号、第三号、第四号、第七号及び第八号に規定する営業（第七号に規定する営業については、ぱちんこ屋営業及び風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令（昭和五十九年政令第三百十九号。以下「政令」という。）第七条に規定する営業に限る。）をいう。

2 「第二種営業」とは、法第二条第一項第二号、第五号、第六号及び第七号に規定する営業（第七号に規定する営業については、ぱちんこ屋営業及び政令第七条に規定する営業を除く。）をいう。

3 「商業地域」、「準工業地域」、「第一種住居専用地域」、「第二種住居専用地域」及び「住居地域」とは、都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に規定するそれぞれの地域をいう。

4 「温泉地域」とは、次に掲げる地域（商業地域又は準工業地域に属する地域を除く。）をいう。

一 塩谷郡藤原町のうち大字滝、大字藤原、大字大原、大字高原及び大字川治

二 那須郡塩原町のうち大字下塩原、大字上塩原、大字中塩原及び大字湯本塩原

三 那須郡那須町のうち大字湯本及び大字高久乙並びに黒磯市のうち板室及び百村

四 塩谷郡栗山村のうち大字湯西川及び大字川俣

五 日光市のうち湯元

六 那須郡馬頭町のうち大字小口

別表第二（第三条関係）（略）

（静岡県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する規則

（昭和六十年二月一日 静岡県公安委員会規則一号）

（趣旨）

第一条 この規則は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年静岡県条例第四十四号。以下「条例」という。）の規定に基づき、必要な事項を定めるものとする。

（風俗営業の許可に係る営業制限地域の例外）

第二条 条例第三条第一項第一号の静岡県公安委員会規則（以下「規則」という。）で定める地域は、別表第一に掲げる地域のうち、都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に規定する住居地域とする。

第三条 条例第三条第一項第二号の規則で定める地域は、別表第二に掲げる地域とする。

第四条 条例第三条第一項第三号の規則で定める地域は、都市計画法第八条第一項第一号の商業地域とする。

第五条 条例第三条第二項第二号の規則で定める地域は、別表第三に掲げる地域とする。

第六条 条例第三条第二項第三号の規則で定める施設は、旅館業（旅館業法（昭和二十三年法律第百三十八号）第二条第一項に規定する旅館業をいう。）の施設とする。

2 条例第三条第二項第三号の規則で定める風俗営業の種類は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律百二十二号。以下「法」という。）第二条第一項第一号、第二号、第三号及び第七号とする。

3 条例第三条第二項第三号の規則で定める地域は、別表第四に掲げる地域で、条例第三条第一項第三号に掲げる施設の敷地（当該施設の用に供するものと決定した土地を含む。）の周囲二十五メートルの区域内の地域を除く地域とする。

（営業時間の延長を認める日）

第七条 条例第四条第一項第二号の規則で定める日は、次に掲げる日とする。

一 七月十三日から七月十七日までの日

二 八月十三日から八月十七日までの日

三 前各号に掲げる日のほか、別表第五の上欄に掲げる地域ごとに、同表の中欄に掲げる日とする。

（風俗営業の営業時間の制限地域）

第八条 条例第五条の規則で定める地域は、県内のすべての地域とする。

（風俗営業者の一般遵守事項）

第九条 条例第八条第十号の規則で定める事項は、次のとおりとする。

法第十七条の規定に基づき表示した料金以外の料金を客に請求し、又はさせないこと。

（ダンス教授所の特別遵守事項）

第十条 条例第九条第四号ウの規則で定める事項は、次のとおりとする。

一 ダンス教師（公安委員会に登録した者をいう。以下同じ。）以外の者にダンスの教授をさせないこと。

二 ダンス教師の付き添い指導なくしてダンスをさせないこと。

附 則（略）

別表第一（第二条関係）

風俗営業制限除外地域

市町村名	地域
下田市	三丁目（自然公園法（昭和三十二年法律第百六十一号）第十七条第一項の規定に基づく富士箱根伊豆国立公園内の第二種特別地域を除く。）
	蓮台寺字山崎
	柿崎のうち、字武山、字間戸山、字間戸浜、字梨ノ木、字西ノ久保、字高磯、字高浜及び字庇潟
伊東市	全域
熱海市	下多賀字風越、下多賀字浜田、下多賀字池田、下多賀字新釜、下多賀字仁多田及び下多賀字二本松のうち、一般国道百三十五号線と市道下多賀中野本線に囲まれた区域内
沼津市	大岡、岡一色、岡宮及び足高のうち、県道沼津インター線の道路の区域の周囲三十メートルの区域内
御殿場市	茱萸沢、萩原、西田中及び川島田の一般国道二百四十六号線の道路の区域の周囲三十メートルの区域のうち、一般国道百三十八号線バイパスから県道富士御殿場線までの間
富士宮市	宮原、万野原新田、大宮、阿幸地町、阿幸地、矢立町及び小泉のうち、一般国道百三十九号線富士宮バイパスの道路の区域の周囲三十メートルの区域内
	弓沢町、源道寺町、西小泉町、小泉、宮原及び外神のうち、一般国道百三十九号線の道路の区域の周囲三十メートルの区域内
清水市	八坂北一丁目、八坂東一丁目、八坂東二丁目、大字八坂町及び大字西久保のうち、一般国道一号線静清バイパスの道路の区域の周囲五十メートルの区域内
藤枝市	一般国道一号線の道路の区域の周囲三十メートルの区域内
島田市	一般国道一号線の一級河川大津谷川と県道島田金谷線交差点までの間及び県道島田金谷線の一般国道一号線交差点と県道島田川根線交差点までの間の道路の区域の周囲三十メートルの区域内
袋井市	一般国道一号線、一般国道一号線バイパス、県道袋井春野線及び市道山梨浅羽線の道路の区域の周囲三十メートルの区内
浜松市	一般国道百五十二号線バイパス及び一般国道百五十二号線バイパスに接続する一般国道百五十二号線並びに市道中野町三方原線並びに二級河川馬込川に囲まれた高林町、高林一丁目、高林三丁目、高林四丁目、高林五丁目、曳馬町、曳馬一丁目、曳馬五丁目、曳馬六丁目、上島町、上島一丁目、上島二丁目及び上島五丁目のうち、一般国道百五十二号線及び一般国道百五二号線バイパスの道路の区域の周囲三十メートルの区域内
	原島町、天王町、市野町及び上西町のうち、県道天竜浜松線の道路の区域の周囲三十メートルの区域内
大仁町	一般国道百三十六号線の道路の区域の周囲三十メートルの区域内

（以上のほか、修善寺町、函南町、福田町、新居町については、紙面の都合で省略）

別表第二（第三条関係）（略）

別表第三（第五条関係）（略）

別表第四（第六条第三項関係）（略）

別表第五（第七条第三号関係）（略）

岐阜県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月十二日 岐阜県公安委員会規則第二号）

（目的）

第一条 この規則は、岐阜県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年岐阜県条例第三十三号。以下「条例」という。）の規定に基づき、必要な事項を定めることを目的とする。

（風俗営業の営業時間の制限の特例）

第二条 条例第四条第一号の公安委員会規則で定める日は、十二月二十五日から十二月三十日までの間の日とする。

2 条例第四条第二号の公安委員会規則で地域を限つて定める日は、次の表の上欄に掲げる地域ごとに、同表の下欄に掲げる日とし、同号の公安委員会規則で定める時は、午前一時とする。

地域	日
吉城郡古川町の区域のうち、若宮一丁目から三丁目まで、新栄町、本町、金森町、片原町、東町、殿町、壱之町、弐之町、三之町、末広町、栄一丁目及び二丁目、向町一丁目から三丁目まで、増島町、貴船町、是重一丁目及び二丁目並びに幸栄町の区域	四月二十日
郡上郡八幡町の区域のうち、柳町、殿町、職人町、鍛冶屋町、大手町、本町、肴町、橋本町、城南町及び島谷の区域	八月十四日から八月十七日までの間の日
郡上郡白鳥町の区域のうち、白鳥の区域	八月十四日から八月十六日までの間の日

（風俗関連営業の禁止区域に係る規則で定める施設）

第三条 条例第九条第二号の公安委員会規則で定める施設は、次の各号に掲げるとおりとする。

一 都市公園法施行令（昭和三十一年政令第二百九十号）第二条第一項第一号に規定する児童公園

二 社会教育法（昭和二十四年法律第二百七号）第二十一条に規定する公民館

附 則（略）

（広島県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行細則

（昭和六十年二月七日 広島県公安委員会規則第二号）

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年広島県条例第二十九号）第五条第二号の公安委員会規則で定める特別な事情がある日は、別表の上欄に掲げる行事がある日及びその翌日とし、地域は同表の下欄に掲げるとおりとする。

附 則（略）

行事	地域
広島フラワーフェスティバル	広島市
とうかさん	広島市
えびす大祭	広島市
呉みなと祭り	呉市
亀山神社秋季大祭	呉市
宮島管絃祭	佐伯郡宮島町、同郡大野町、同郡廿日市町
大竹祭り	大竹市
竹原夏祭り	竹原市
市入祭	高田郡吉田町
吉備津彦神社礼祭	尾道市
やつさ祭り	三原市
福山バラ祭り	福山市
府中ドレミファフェスティバル	府中市
庄原よいとこ祭り	庄原市
三次きんさい祭り	三次市

沖縄県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例施行規則

（昭和六十年二月十二日 沖縄県公安委員会規則第一号）

（趣旨）

第一条 この規則は、沖縄県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例（昭和五十九年沖縄県条例第三十八号。以下「条例」という。）の施行について必要な事項を定めるものとする。

（第二種地域の指定）

第二条 条例第二条第二項第二号の公安委員会規則で定める地域は、次の各号の一に該当する地域とする。

一 道路法（昭和二十七年法律第百八十号）第三条に定める一般国道（以下「国道」という。）又は都道府県道（以下「県道」という。）の各一側端から二十五メートル以内の地域の

うち、別表第一に掲げる地域

二　国道又は県道の各一側端から二十五メートルを超える地域（別表第二に掲げる地域を除く。）

（第三種地域の指定）

第三条　条例第二条第二項第三号の公安委員会規則で定める地域は、前条第二号に定める地域とする。

附　則（略）

別表第一（第二条関係）

区分	地域 道路	地域 区間
那覇市	県道二八号線	首里山川町一丁目七一番から首里儀保町二丁目二三番まで
	県道二九号線	首里石嶺町二丁目一四八番の一から首里汀良町三丁目六番の一まで
	県道四〇号線	松川二丁目五番から山川町一丁目七〇番まで
	県道六二号線	字小禄二〇一番から字宇栄原四四四番まで
	県道二二一号線	樋川一丁目二二番から樋川一丁目三八九番まで
	県道二二一号線	山下町一八九番の一二から字田原一六六番まで
	県道二二一号線	宇栄原一丁目一二五八番の六から宇栄原一丁目二五五番まで
	県道二二二号線	与儀一丁目五八五番から与儀一丁目一九九番の一まで
	県道二二号線	松尾二丁目二五番から松尾二丁目九五番の二まで
糸満市	県道七七号線	字糸満一九二三番の二から字照屋八〇三番の一まで
沖縄市	県道二〇号線	字大里五九五番から字大里七四八番まで
	県道二三号線	字胡屋一四四一番の一から字諸見里一二九八番の三まで
	県道三三号線	字大里四三番から字古謝三〇一番の一まで
石川市	県道六号線	字東恩納六五一番の一から字伊波七一番の一まで
名護市	国道五八号	字伊差川一三四番から字伊差川三五番の一まで
	国道三二九号	字世富慶五四二番の一から字世富慶四五六番まで
	県道一一六号線	字名護一四五三番から字宮里一二六五番まで
南風原町	県道四〇号線	字新川二一七番の三から字宮平四七五番の一まで
東風平町	県道七六号線	字東風平二七〇番から字東風平二六七番まで
与那原町	国道三三一号	字板良敷六九一番の一から字板良敷八二二番まで
	県道四〇号線	字与那原二九四三番から字与那原二九一四番まで
佐敷町	国道三三一号	字津波古一三五四番の二から字津波古一〇三七番まで
	県道一三八号線	字津波古四三一番から字津波古三七五番まで
西原町	県道三八号線	字翁長五九二番の二から同六二七番の一まで
北谷町	県道二四号線	字吉原一一三九番の一から字吉原一一九八番の一まで
嘉手納町	県道七四号線	字嘉手納七番の二から字屋良一一三番まで
勝連町	県道八号線	字平安名一一一二番から字内間一〇七九番まで
読谷村	国道五八号	字喜名二一〇番の四から字喜名四五八番まで
	県道六号線	字波平八四五番の四から字波平九二〇番の二まで
	県道六号線	字長浜一八一八番から字長浜一七七五番の一まで
	県道二二号線	字波平三六番から字上地二九番の一まで
	県道十六号線	字大湾四七一番の五から字古堅八六七番の六まで

別表第二（第二条、第三条関係）

区分	地域
那覇市	市道安謝天久線(ロ)（字安謝二五四番から同二六〇番までの区間）の各一側端から二十五メートル以内。牧志三丁目十三番五十六号から同三丁目十三番六十三号まで、同三丁目二十番二十七号から同三丁目二十番三十二号及び壺屋一丁目十番四号から同一丁目十番十八号まで。若狭一丁目四番から同一丁目九番まで及び若狭一丁目十二番から同一丁目二十二番まで。久米一丁目四番から同一丁目六番まで、久米二丁目十番、同二丁目二十三番及び同二丁目二十四番
浦添市	市道八六号線（字屋富祖二五六番から同二七八番までの区間）の各一側端から二十五メートル以内。字屋富祖六七番の一、同六八番、同六九番、同六九番の一、同六九番の三、同二二七番、同二二八番、同二三一番及び同二三一番の三
与那原町	字与那原三一四五番から同三一四九番まで、字与那原三一五五番、同三一五五番の二、同三一五五番の三、同三一五六番及び同三一五六番の二

オリジナル品とコピー品を対比

写真入り冊子

AAMAがコピー品対策で

米国市場におけるTVゲーム機の無断コピー品の氾濫は目に余るものがある、としてメーカー協会であるAAMA（AGMAから改称、アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドリア、ジョー・ロビンズ会長＝キットコープ社）は積極的に、コピーヤーに対する「全面戦争」宣言を行なっている（本紙第259号既報）が、このほど同協会が作成したマニュアル「コピーライト・エンフォースメント（著作権の執行）」が送られてきた。

これはカラー刷りA四版六ページからなるパンフレットで、とくに二ページ目と三ページ目にまたがる〝ひと目で分かる判別法〟は傑作。左側にオリジナル基板、右側に無断コピー基板を同サイズで並べ、十項目にわたる〝外から見て分かる〟相異点について説明を加えている。それらについて少し詳しく見れば、次のようになる。

①リボン・ケーブル・コネクター（品質が異なる）、②コネクター（同様）、③社名・製品コード番号の表示（コピー品にはない）、④構成部品（品質が異なる）、⑤コピー品での部品の欠落、⑥ICソケット（コピー品にはなく直に接続）、⑦ICはコピー品ではいろいろなメーカー品をごちゃまぜで使用している、⑧PC基板のプリント状態（品質が異なる）、⑨コピー基板は変色している、⑩コピー基板は汚れている——など。

AAMAでは、もちろん米国著作権法により無断コピー品の撲滅を図るわけであるが、主として連邦捜査局（FBI）、関税局（カスタム）、その他の政府系諸機関にこのパンフレットを配布して、よりスピーディーに円滑にコピー品の撲滅を図るとしている。

国際的ギャンブル機ショーに

シグマが出展

「ザ・ダービー」などを出品

ギャンブルマシンを集めた国際的なギャンブル機ショー「インターナショナル・ゲーミング・ビジネス・エクスポジション」が二月二十六日から二日間、米国ラスベガスのコンベンション・センターで開かれ、国際的なギャンブル機メーカーが出展したが、日本からはシグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）が出展し、注目されている。

本題に入る前に英語について解説する必要があるが、英語で「ゲーミング」とは賭博を意味し、決して「ゲームをすること」にはならない。また英語で「ギャンブル」とは「賭博をする」との動詞で、名詞にはならない。名詞にするには「ギャンブリング」としなければならない。ちなみに「ゲーム」自体は単なる遊びから競技、果ては仕事まで意味は広い。つまり「ゲーミング」は「ギャンブリング」と同義語となり、日本語でいうギャンブル（賭博）だということになる。

さてこのショーは、ギャンブル機の業界誌「ゲーミング・ビジネス」が毎年米国でささやかながら開催しているもの。今年の「ゲーミング・ビジネス・ショー」に招かれた、アンチック・ゲーム機業界誌「ルーズ・チェンジ」の四月号によると、同ショーの概略は次のようになる。

同ショーには米国からはバリー・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社（本社ラスベガスとリノ、アラン・メーズ社長、バリー社の子会社のひとつ）をはじめ、IGT（インターナショナル・ゲーム・テクノロジー）社、ステータス・ゲーム社など、英国／オーストラリアからアリストクラット社など、そして日本からシグマが出展した。うちシグマは、十人用の「ザ・ダービー」、スロットマシン「スーパー・エイト・ウェイ」などを出品し、とくに注目された、とのこと。

「ルーズ・チェンジ」誌によると同ショーで出品された最もめざましいギャンブル機（英語で「スロットマシン」は自動賭博機の意味もある）の出展社は、IGT社、アインズワース社、ゲームズ・オブ・ネバダ社と日本のシグマの四社、となっている。

同ショーでは、スロットマシンの父と呼ばれるチャールズ・フェイの孫、マーシャル・フェイらも来て「リバティ・ベル」を披露している。

4人用新ゲーム

米国ミッドウェイ社から発売される

米国のバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、モーリス・フュージェン社長）から、このほど新タイプの四人用TVゲーム機「デモーション・ダービー」が（米国市場で）発売となった。

同ゲーム機はASI85（三月一－三日、シカゴ）で発表されたもので、いわゆるスタンドアップ型。ゲーム内容は、プレイヤーがホットロッダー（向うみずなライダー）となって、正面からぶつかってくる敵の「ダメージ・メーター」を爆破していくというもので、ハンドルとギアーを駆使する。

一人から四人までが同時にプレイできるが、空いているところへ新しくプレイヤーが参加できるのも特徴のひとつ。

Bally Midway's"Demolition Derby"

話題のマシン

銃と手投げ弾で8つのゲートを通過

ゲリラ戦を展開

カプコンから「戦場の狼」基板

ゲリラ戦がテーマのTVゲーム機「戦場の狼」が、㈱カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から五月二十日発売となる。

これは特殊訓練を受けた兵士"スーパー・ジョー"が、悪の軍団と戦いながらジャングルの奥地にある敵の本拠地まで進んでいくというもので、プレイヤーはジョーをレバーで移動させ、ライフルと手投げ弾の二つのボタンを操作。画面は斜め上から見たリアルな描写になっており、スクロールしながら全部で八つの場面が展開する。

敵は四方から攻撃を加えてくるので、これをライフルで迎撃するが、手投げ弾を使うと数人まとめて倒すことができる。ただし手投げ弾は使用回数に制限があり、補給するには弾薬箱を拾わねばならない(残りの弾数は画面下部に表示)。トラックやジープが体当たりしてくる場面もあるので注意。各場面はゲートで区切られており、このゲートがひとつの難関。とくに敵の本拠地に入るゲートはトンネルで、オートバイに乗った敵がゲートの上からも攻撃してくるので、通過するのが少し難しい。敵の幹部や司令官を倒すと高得点、捕虜を助けるとボーナス得点。ジョーが三人やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみで定価十六万八千円。

戦場の狼

昭和技研製プライズマシン

電光点滅の野球

友栄、タニガワから発売へ

昭和技研工業㈲製プライズマシン「グレートスラッガー」が、㈱友栄(本社東京、内田博社長)と㈱タニガワ(本社埼玉県越谷市、長谷川満男社長)の二社から五月下旬発売となる。

これは野球を内容としたもので、選手はクマとライオンという設定。盤面中央のピッチャーから右下のキャッチャーまで電光点滅によるボールが投げられ、ベース上に来た時にボタンを押すと打ち返されるというもの。ヒット二点、二塁打四点、三塁打六点、本塁打八点、満塁ホームラン十点の五種のいずれかのボタンをあらかじめ押しておき、これが打ったボールの止まった所と同じならその得点が入る。こうして得点を重ねていくと、十点につき景品一個(最高三個まで)が払出される。打つタイミングをはずして三球を空振りするとゲーム終了になる。定価は未定。

グレートスラッガー

朝日のレール式「C―58型」

リアルな機関車

レール走行式乗物機「C―58型蒸気機関車」が、朝日エンジニアリング㈱(営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長)から発売となっている。

これは機関車と炭水車、客車を連結させた乗物機で、機関車は「C―58」の実物に忠実な外観になっている。作動させるには一人の運転士が前に乗り、レバー操作によって発着、走行中のスピード調節などを行なうようになっている。

作動中には機関車の煙突から白い煙をはき、ヘッドライトも点灯する。レール幅は二百五十ミリゲージ。客車は五人乗りの車両が三両まで連結可能なので、計十五人まで乗ることができる。機関車は手作りによる鈑金仕上げで、炭水車と客車はFRP製となっている。客車はブルーが基調の配色でまたがって乗る。受注生産を行なっており、定価は機関車と炭水車の二両で三百五十万円、客車一両五十五万円、レール一メートル当たり一万千六百円。

C―58型蒸気機関車

加藤工業の定置型乗物機

オープンカーで

定置型乗物機「カプリオレ」が、加藤工業㈱(本社大阪、加藤克彦専務)から発売となっている。

これはたたみ込み幌付のオープンカーをモデルにしたもので、黄色のボディーに紅白のストライプが入ったデザイン。動きは左右へローリングしながら前後進を繰り返す。作動中に電子メロディーが流れ、運転席のレバー操作によりクラクションも鳴る。二人乗りで車体の左右いずれの側からでも乗れるようになっており、二人がともに楽しめるようハンドルとレバーが二つずつ付いている。定価五十七万円。

カプリオレ

話題のマシン

セガ社から「プロレス」基板が

タッグマッチで

新人デビュー曲と提携「テディーボーイ」基板も

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)からTVゲーム機「チャンピオンプロレス」が五月七日、「テディーボーイ・ブルース」が同十七日それぞれ発売となった。

「チャンピオンプロレス」はプロレスのタッグマッチを行なうもので、一人用の場合はコンピューターと戦い、二人用は同時プレイで敵味方に分かれての試合をする。四方向レバーと二つのボタンを駆使することにより多彩な技がかけられる。試合は六分間三本勝負で、二本先取したほうが勝ち、時間切れの場合は一本取っていたほうが勝ちとなる。

レバーは左右方向でレスラーが前後進、上下方向でジャンプ、かがみ込みを行なう。また右ボタンで技の選択と味方レスラーの助けを呼ぶことができ、左ボタンで技かけ、味方レスラーとのタッチ、フォールなどを行なう。なおレスラーにはパワーメーター(画面下部)があり、これが減ってくると青から黄、赤へと色が変わり、赤になればスタミナがなくなり相手にフォールされる危険があるので、タッチして交代する。一人用の場合は勝つごとにランク(五段階ある)が上がり、最後にチャンピオンベルトが与えられる。負ければゲーム終了。基板販売でOP価格七万五千円。「チャンピオンボクシング」からの改造用ROMキットもありOP価格四万五千円。

次に「テディーボーイ・ブルース」だが、これは四月下旬に歌謡界にデビューする石野陽子(石野真子の妹)のデビュー曲(同機と同名)とタイアップしたもので、ゲーム中に同曲が流れ、画面に石野陽子のキャラクターも登場する。

ゲーム開始前に石野陽子が歌っている場面が二十五秒間映し出される。ゲーム内容は迷路状画面で次々と出現するコミカルな敵(全部で七種)を発射とジャンプでやっつけていくもので、敵を全滅させると次のパターンへ移る。敵はサイコロの中に住み、サイコロに表示の数だけ敵が現われる。発射が命中した敵は小さくなって転がっているので、これを画面内からけり出してしまう。まとめてけり出すと高得点。ただしけり出さずにおくとその敵は目玉虫になって空を飛び、タイマーが減らされる(タイマーがなくなるとアウト)。なお数パターンごとにボーナスゲームがあり、これは射的を行ない、パーフェクトになると、さらに第二のボーナスゲーム(宝探し)ができる。三回アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十六万五千円。

チャンピオンプロレス

テディーボーイ・ブルース

持ち点制TVマージャンゲーム

動き話しかける

日物の「スイートギャル」

持ち点制によるTVマージャンゲーム機「スイートギャル」が、日本物産㈱(本社大阪、鳥井末治社長)から四月二十二日発売となった。

これはコンピューターを相手にマージャンゲームを行なうもので、千点の持ち点が設定され、上がれば役に応じた点数が加算され、相手に上がられるごとにその分だけ点数が減っていき、持ち点がなくなればゲーム終了となる。同ゲームの特徴は次のとおり。

①上がれば"スイートギャル"がアップで登場し、いろいろなしぐさをして話しかける。②ゲーム開始の前に三枚のギャルの絵が回転し、同じ絵がそろうと好配牌となる。③三元牌のいずれかで上がれば画面サイドの"三元ランプ"のひとつが点灯、三つとも点灯すればサービスゲームができる。④五回連続して上がれば、それ以降は役満となる。⑤画面中央に常に現われているギャルは、六人のうちから一人選択できる。⑥流局時にテンパイしていればラストチャンスがある。⑦配牌時に不要な牌は何枚でもキャンセルできる。⑧親で上がれば得点が倍になる。なお操作はすべてボタン操作。テーブル18インチ型定価四十万円、基板販売もありOP価格十三万八千円。

スイードギャル

関東娯楽「スペースコマンド」

宇宙スクーター

バッテリーカー「スペースコマンド」が、関東娯楽工業㈱(本社東京、中村哲社長)から発売となっている。

これは宇宙を走るジェットスクーターというものをイメージ化したもので、白と赤の配色になっている。作動中に電子エンジン音が出る。速度は毎時六キロメートルから十二キロメートルまで調整可能。作動時間は三十秒から百八十秒まで調整可能。二人乗り。定価四十八万五千円。

スペースコマンド

話題のマシン

（第252号～第257号）

坊主めくり
百人一首による"坊主めくり"を採用したプライズマシンで、隠されたカードの中からボタン操作でお姫様を当てる。定価32万円。　【こまや】No256

がんばれゴリくん
ゴリラの重量あげがテーマのプライズマシン。回転盤をバナナの絵で止める（２回）とバーベルが上がり、景品が払出される。定価29万円。　【トーゴ】No255

ディガトロン
４人用のプライズマシン。ロボットのアームにより景品をつかむもので、プレイ中に軽快なメロディーが流れる。定価 118万円。　【セガ社】No255

チビッコサイドカー
ポケットバイクをサイドカーとして採用したバッテリーカー。運転席に子ども、サイドカーに大人が乗れて親子一緒に楽しめる。定価36万円。【ホープ】No253

スペースビークル
宇宙探検車をテーマとしたレール走行式乗物機で登坂部分もある。親子２人乗り。15㍍レールとのセットで定価148万円。　【ホープ】No252

ワンワンメリー
ブルーとピンクの２匹の犬がローリングしながら回転する定置型乗物機。パラソル付き。メロディーは２曲内蔵。２人乗り。定価58万円。　【ホープ】No252

ジャンプ・アップ
同社同名従来機の改良版で盤面のデザインを一新。効果音が加わりパックの上がり方もスムーズになっているプライズマシン。定価35万円。　【こまや】No257

一打逆転
バッティングによる打球飛距離測定マシン。打つごとに飛距離がパネルに表示されホームランでファンファーレや歓声が鳴る。定価124万円。　【ナムコ】No257

モギー＆モグリン
従来のモグラ叩きゲームをデザイン的に一新したもので穴の間隔が広がり面白さを増している。ＢＧＭ、ファンファーレつき。定価88万円。　【トーゴ】No256

スイングコアラ
コアラの親子がゴンドラをゆりかごのように押したり引いたりする定置型乗物機。４人乗り。ＯＰ価格36万用。　【朝日エンジニアリング／ＰＩＣ】No255

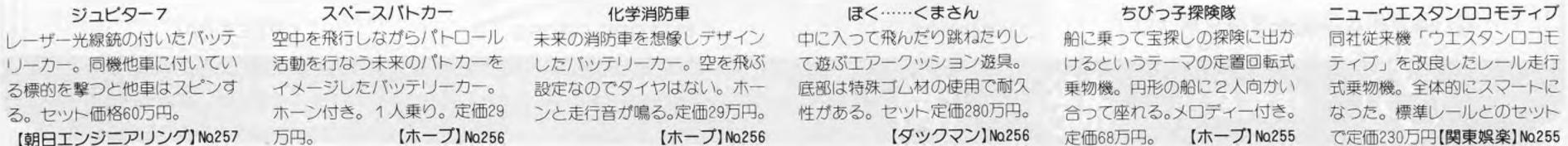
ハミングオーム
オウムの背中に乗って楽しむ定置型乗物機。座席の前にけん盤があり、ボタンを押して自由にメロディーを弾くことができる。定価79万円。　【タスコ】No254

どんこびい
路面でも水上でも走行できるという水陸両用のペダル走行式乗物機。水上ではレバー操作で後輪が横を向きスクリューとなる。定価41万円。【真砂工業】No254

ロバ
同社"メロディーペット"シリーズのひとつ。ぬいぐるみの走行式乗物機で大きなロバの背中に２人が乗れる。着せ替えも可。定価120万円。　【トーゴ】No253

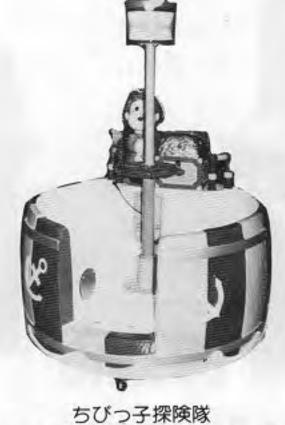
メルヘン木馬
白馬が前後動とローリングをする定置式乗物機。作動中に乗客の選択によりカスタネットなど４種類の楽器の音が出る。定価70万円。　【トーゴ】No253

エリマキトカゲ
笑うエリマキトカゲが手足をブラブラさせながら走るバッテリーカー。「ひげダンス」のメロディーが流れる。ＯＰ価格32万８千円。　【ミゼッティ】No253

ジュピター７
レーザー光線銃の付いたバッテリーカー。同機他車に付いている標的を撃つと他車はスピンする。セット価格60万円。　【朝日エンジニアリング】No257

スペースパトカー
空中を飛行しながらパトロール活動を行なう未来のパトカーをイメージしたバッテリーカー。ホーン付き。１人乗り。定価29万円。　【ホープ】No256

化学消防車
未来の消防車を想像しデザインしたバッテリーカー。空を飛ぶ設定なのでタイヤはない。ホーンと走行音が鳴る。定価29万円。　【ホープ】No256

ぼく……くまさん
中に入って飛んだり跳ねたりして遊ぶエアークッション遊具。底部は特殊ゴム材の使用で耐久性がある。セット定価280万円。　【ダックマン】No256

ちびっ子探険隊
船に乗って宝探しの探険に出かけるというテーマの定置回転式乗物機。円形の船に２人向かい合って座れる。メロディー付き。定価68万円。　【ホープ】No255

ニューウエスタンロコモティブ
同社従来機「ウエスタンロコモティブ」を改良したレール走行式乗物機。全体的にスマートになった。標準レールとのセットで定価230万円【関東娯楽】No255

総目録

No.37

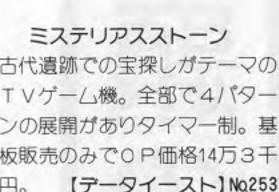
本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶ＴＶゲーム機、❷その他アーケードゲーム機、❸乗物機、に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろ番号は掲載号数です。

（前回からの繰り越し分を含む。一部次回へ繰り越し）

エキサイティングサッカーII
同社「エキサイティングサッカー」のパートIIで、同時に２人が協力し合って敵チームと対戦できる。基板販売でＯＰ価格９万５千円。【アルファ電子】No253

フォーティラブ
コンピューター相手の女子テニスを内容としたＴＶゲーム機。同社「ザ・運動会」からの変更ＲＯＭキット販売のみで定価８万５千円。　【タイトー】No253

ミステリアスストーン
古代遺跡での宝探しがテーマのＴＶゲーム機。全部で４パターンの展開がありタイマー制。基板販売のみでＯＰ価格14万３千円。　【データイースト】No253

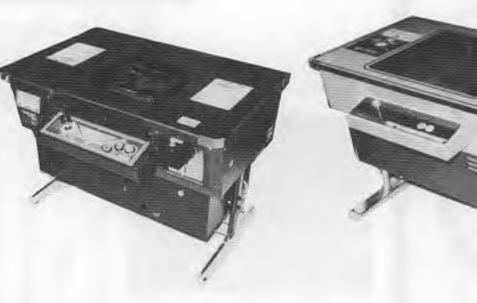
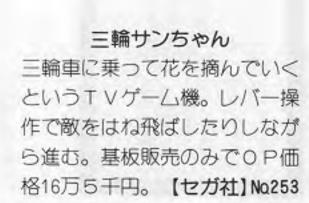
エグゼド・エグゼス
巨大生物を宇宙船で撃破していくというゲーム機で、２人同時プレイにより２機で敵を攻撃できる。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【カプコン】No254

アーバンチャンピオン
素手による決闘を内容としたＴＶゲーム機。２人用の場合は同時プレイとなる。全部で５場面が展開。基板販売のみでＯＰ価格９万５千円。【任天堂】No254

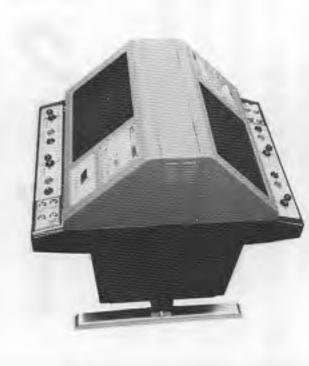
ドラゴンバスター
勇者をレバーとボタンで操作し、魔物を退治しながら最後にドラゴンと対決するというゲーム機。基板キット販売のみでＯＰ価格14万８千円。　【ナムコ】No254

イー・アル・カンフー
カンフーの試合をテーマとしたＴＶゲーム機で11人の相手と対戦していく。鮮明な画面が特徴。基板キット販売のみでＯＰ価格14万８千円。　【コナミ】No254

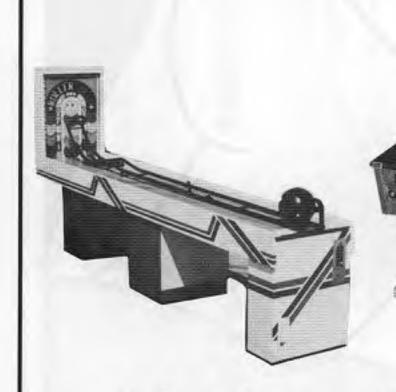
スチャラカ空中戦
コミカルタッチのＴＶゲーム機。８方向レバーと３つのボタン操作でブタ軍団と空中戦を行なう。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【データイースト】No254

三輪サンちゃん
三輪車に乗って花を摘んでいくというＴＶゲーム機。レバー操作で敵をはね飛ばしたりしながら進む。基板販売のみでＯＰ価格16万５千円。【セガ社】No253

フィールドコンバット
陸上戦をテーマとしたものでパターンごとに武器が選択でき、敵を捕えて味方にすることもできる。基板販売のみで定価14万８千円。　【ジャレコ】No256

ハル２１
宇宙戦争をテーマとしたＴＶゲーム機。戦闘機は一定条件で無敵となる。２人同時攻撃で敵を撃破。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【新日本企画】No256

スプレンダー・ブラスト
ロケットをレバーとボタンで操作して宇宙空間でのスピードレースを展開していくＴＶゲーム機。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【アルファ電子】No256

アイスクライマー
氷の山を登っていくという内容のＴＶゲーム機。24パターンの中からプレイしたい場面を選択できるのが特徴。本体（２モニター）定価67万円。【任天堂】No255

ツインビー
"バブルカセット"交換方式によるＴＶゲームの第一弾。戦闘機を操作し空中戦展開。同システムのハードとソフト１本付きで定価28万円。　【コナミ】No255

ピットフォールII
パソコン用ゲームを業務用化したもので、古代遺跡の宝を探すゲーム。４エリア88場面もの展開がある。基板販売のみでＯＰ価格16万５千円。【セガ社】No255

ローラーボール
２本のパイプによるコース上にボウリングのボールを転がし、少しくぼんだ部分でうまく止まれば得点になるというゲーム機。定価108万円。　【タスコ】No253

メタルソルジャー・アイザック２
同社「メタルソルジャー・アイザック」の第２弾。画像が一新され攻撃方法が改良されている。ＲＯＭキット販売のみで定価８万３千円。　【タイトー】No257

リターン・オブ・ザ・インベーダーズ
同社「スペースインベーダー」をグレードアップし多彩なフィーチャー加味。基板販売のみで定価23万円。【タイトー】No257

クラウンズゴルフ・イン・ハワイ
同社「クラウンズゴルフ」の続編。ハワイムードを背景に男女のマッチプレイなどができる。改造サブ基板販売のみで定価６万８千円。【エスコ貿易】No257

ただいま特訓中
自転車のペダルを踏みながらハンドルに付いたボタンを操作し、ＴＶ画面上で自転車レースを展開。体力を使うＴＶゲーム。定価65万円。【コアランド】No257

サムライ日本一
侍が剣で敵の侍や忍者などを倒していくＴＶゲーム機。悪城主を倒すと日本一となる。４パターンある。基板販売のみで定価25万円。　【タイトー】No256

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.41

鎌先英太郎

いじめ

線路がずうっと延びている遥か彼方、平行に走っている線路がくっついてしまっているあたりで陽炎がゆらいでいる。

頭上では雲雀の鳴き声がかまびすしく、眼路遥か田圃の上空になかば霞にぼんやりと包まれながら白鷺が翔んでゆく。

電車を待ちながら心和むひとときであった。

が、突然むかいのプラットホームで奇妙な声がした。

“くえっ”

声にならない声であった。

小学二、三年生の男の子のランドセルを、小学五、六年生の女の子が後から強くひっぱっているのだ。

どうやら男の子が逃げようとしたところを女の子がつかまえたようで、男の子に強い衝撃をあたえたようである。

むこうのプラットフォームにも数人の大人がいるのだが、新聞や週刊誌を読んでいたり、お互いどうしの話に夢中だったりしてこの二人の動きに気を止めた人はいないようだ。

男の子は一所懸命で逃げようとしているのだが体力にかなりの差があるのかして、女の子はぐいとランドセルごと男の子を自分の方にひきよせてしまった。

男の子は口をぱくぱくさせているのだがその口からは金切声が出てこない。目をつよく閉じてしまっている。

女の子は靴の爪先で男の子の膝裏をすばやく蹴りあげる。

帽子に両手をかけて目が隠れるところまでつよく下に引いた。

男の子は観念したかのように動かなくなった。

向うから駅員がやってくるのを見て、女の子はさっと男の子の横にまわり男の子と手をつないで駅員には冗談でこうしているのですよという態度をつくろって、にっと笑って見せていた。

駅員は叮寧にも女の子に笑いを返して通り過ぎて行ってしまう。

この間、男の子は女の子に握られていない方の手で何度も操り返した後ようやく帽子を上の方にあげて目が見えるようにした。

逃げようとするのだが女の子の力はつよく、女の子は狡猾だ。

瞬時の間に女の子は周囲の情況を鋭く読んでしまったようだ。誰もから死角になる場所へ男の子を引っ張ってゆく。

男の子は腰を下すようにして抵抗しているけれどもその甲斐なくずるずると引きずられていってしまった。

男の子の口は絶えず動きかけているようだが声が聞えてこない。

このあたりで私はようやく男の子が口がきけないのだということが分ってきた。

誰からも見られない場所と女の子が判断したところで女の子はまた男の子の後にまわった。

ランドセルの蓋を開けて、中から筆箱とか下敷とかノートとかをひとつづつ取り出してはプラットホームの外側の方に放ってゆく。

下敷はうまく風をきってずいぶん遠くまで飛んでいった。

ランドセルの中のものがひとつづつ放られるたびに男の子は口を開閉しているけれども声は全然発せられない。

女の子は今度はランドセルごと男の子を水道の近くにひっぱって行く。

男の子は後ろ歩きのようにしてよろけながら連れて行かれた。

女の子は蛇口をひねって掌に水を受け、数度掌の水をランドセルの中に入れる。

何か名案をおもいついたかのように、にっと笑って、後から男の子の襟を引き、首と襟の間に掌の水を入れた。

男の子は足をじたばたさせる。

すかさず女の子はまた男の子の膝裏あたりに二三回蹴りをいれた。

男の子が萎えるようにして前へくずれおれてゆのを女の子はランドセルを引いてそうはさせないようだ。

と、また女の子はランドセルごと男の子を後ろに引き戻しながら何か考えついたようだ。

例の不愉快な口の端がひきつるような笑いをうかべる。

水道の下にあったバケツの方へと男の子を離しながら男の子の後頭部を上からおさえる。

男の子は顔をバケツにつけられながら倒れてしまう。

バケツも倒れた。

駅員が走ってくる。

女の子はまた例の笑みをうかべて泰然として駅員に説明をしている。

間で適当に謝りをまじえながら、この男の子が悪戯でこういうことをしてしまったというようなことをあたかも保護者であるかのような立場を選びとりながら駅員に話をしているようだ。

駅員も明るく朗らかな笑いで女の子を応待しだしている。

こちらのプラットフォームでそういう情景をみながら、黒い怒りがふつふつと沸きあがってきた。

こめかみでは強い動悸が波うち、掌は汗でびっしょりになってしまった。

ブリッジを渡ってむこうのホームに行けばずいぶん時間がかかってしまうから、間の線路を越してむこうのホームにあがってゆくつもりになる。

ずぶ濡れになった男の子は靴を滑らせながらようやく立ちあがる。

女の子はいかにもけなげなという姉さん然としたものごしで男の子が立ちあがるのを手伝ってやったりまでもしている。

駅員はにこにこしながら、男の子にもうこういう悪戯をしてはいけないよというようにたしなめているようだ。

男の子は必死になってそうではない助けてくれと駅員に訴えようとしているけれども口の開閉だけでは何も通じはしないのだ。

女の子は男の子の手をしっかりとつかんでいて離そうとはしない。

駅員と女の子は笑みを交して別れようとしている。

男の子は口を開閉しながら地団駄を踏んで女の子から離れようとしているが駅員も女の子と一緒になって男の子に静かに女の子に迷惑をかけないように一緒に行くようにしむけている。

プラットホームから線路に飛び降りてむこうのプラットホームにあがらなくてはと決意したところに轟然と音高く電車が入ってきた。

JUN 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	戦場の狼（カプコン） The way To Victory (Capcom)	9.50
❷	—	テディーボーイ・ブルース（セガ社） Teddy Boy Blues (Sega)	8.25
❸	—	トライアウト（データイースト） Tryout (Data East)	6.63
4	1	ごんべえのあいむそーりー（セガ社） I'm sorry (Sega)	6.25
5	4	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	6.21
6	2	忍者プリンセス（セガ社） Ninja Princess (Sega)	6.07
7	3	ザ・高校野球（アルファ電子） The Kokoyakyu (Alpha)	6.07
❽	—	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	5.88
9	5	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	5.87
10	7	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	5.76
11	9	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲（アイレム） Lode Runner-The Bungeling Strikes Back (Irem)	5.48
12	6	リターン・オブ・ザ・インベーダー（タイトー） Return of The Invaders (Taito)	5.47
13	8	ジャンゴ・レディー（日本物産） Jangou Lady* (Nichibutsu)	5.15
14	13	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	5.00
⓯	—	ゆけゆけ川口君（タイトー） Go Go Mr. Kawaguchi (Taito)	5.00
⓰	31	リバレーション（データイースト） Liberation (Data East)	4.71
17	17	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	4.70
18	11	マグマックス（日本物産） Magmax (Nichibutsu)	4.67
19	10	アイザック２（タイトー） Isaac II (Taito)	4.67
⓴	—	パフォーマン（データイースト） Performan (Data East)	4.60
21	16	ピットフォールII（セガ社） Pitfall II (Sega)	4.54
㉒	48	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basketball (Konami)	4.40
23	18	スパルタンＸ（アイレム） Kung Fu Master (Irem)	4.32
24	12	フィールドコンバット（ジャレコ） Field Combat (Jaleco)	4.30
25	22	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.29

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.43
❷	6	マーブルマッドネス（アタリ） Marble Madness (Atari)	5.86
3	2	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.18
❹	5	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.00
5	4	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	5.00
6	3	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	4.80
❼	8	忍者ハヤテ（タイトー） Ninja Hayate (Taito)	4.78
8	7	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.67
❾	10	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	4.20
❿	17	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	4.00
❿	11	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.00
❿	14	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P. (Sega)	4.00
⓭	—	ズーム 909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	3.50
⓮	15	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	3.38
15	13	マッハスリー（タイトー） M.A.C.R.3. (Taito)	3.33

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	6.71
2	2	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	6.50
❸	5	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
❹	—	スパイハンター（バリー） Spy Hunter (Bally)	4.00
❺	7	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	3.83

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝案興産㈲；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」⑮

「風俗営業」への規制
ボウリング場営業も「八号営業」なのか

問　このシリーズの表題となっている「新風営法でゲームセンターはどう変るか？」については、結局のところ、「八号営業」として「ゲームセンター等」が二月十三日以後「風俗営業」という許可制になる、ということでしょうか。これまでの話では、この点が一番大事な点だと思えるのですが、やはりそうですか。

答　そのとおりです。新風営法でゲームセンターがどう変るか、といえば要するに厳しい規制を受ける許可制になる、という点に尽きます。実際には、新法付則第二条で「新たに風俗営業になることとなる営業に関する経過措置」があり、二月十三日以降の開業については許可なしに開業できませんが、二月十三日まで現に営業していた者は五月十二日まで許可なく営業できる（この日までに許可申請した者はその許可あるいは不許可の通知のある日まで同様に許可なく営業できる）が、五月十二日までに許可申請しなければ、五月十三日以降「無許可営業」という違法営業の状態になります。

許可制というのは、許可制でない自由な営業からすれば、耐えられない者が出てくるほど厳しいものですよ。

問　許可制に伴なうさまざまな法的規制が重なってきますからね。そのうち実感として最も厳しいと思われるのは、地域制限と営業時間の制限のふたつでしょうか。

答　そう受けとられるのでしょうね。地域制限ではとくに、制限されている地域に新たに開業することができないわけですから、既存店は許可を受ける以外ない。つまり五月十三日以後制限地域では風俗営業に該当する営業所は、減ることがあっても増えることがない、ということになります。

問　ということは、要するに、その制限地域では風俗営業に該当する営業は、既に許可を受けているもの以外はすべて禁止される——ということになります。制限される地域は都道府県の条例でそれぞれ規定されていますが、①いわゆる住宅地域、②学校・病院などの近隣地域となっていますね。これらの地域自体が限られているとしても、制限地域での営業の自由を奪っておいて、何が「風営適正化法」かと言いたくなります。

答　まあそう怒るものではありませんよ。旧法（風俗営業等取締法）においても、制限地域が同様に設けられていて制限地域では許可されない仕組みになっていましたから、風俗営業とはそういうものだと考えて下さい。ただし旧法下では、該当する学校・病院などから「営業同意書」を得ておれば許可される、ということもあったようです（「条解風俗営業等取締法」改訂版、一〇九頁）が、新法のもとではこういう「営業同意書」はすべて無効となるもようです。この観点からすれば今回の法改正で、風俗営業の地域制限は一段と厳しくなったと考えることもできます。

問　営業時間についてはどうですか。業界ではオールナイト営業ができなくなった、と言っていますが。

答　これも風俗営業なら終夜営業のできないことは旧法時代から当然のことでした。ただ（これも旧法下では条例事項でしたが）一般に風俗営業は、午前十時から午後十一時までとなっていたのが、新法では日出時から翌日の午前零時までと少し長くなりましたので、風俗営業者にとってこの点だけはよろこばしいことでしょうね。

しかし風俗営業の許可に伴なう規制はあなたの言う二点だけではありませんよ。今まで管理者を置いていなかった営業所には必らず管理者を置かねばならないとか、ぎっしりと法規制が定められています（その大部分は旧法下の条例事項でしたが）。だから、やはり一番の変化は「ゲームセンター等」が「八号営業」として「風俗営業」になったところにあるのです。

問　やりきれない思いがしますね。ところで、それまで風俗営業であったもので、その後風俗営業から除外されたものはあるのでしょうか。将来の希望のためにも確認したいと思います。

答　風営法は戦後、昭和二十三年に制定されて以来「風俗営業」「規制営業（新法では関連営業という）」を次々と加えていきましたが、ただひとつ「玉突場」が三十年の法改正で削除されています。

なお三十九年の法改正には個室付浴場、ヌードスタジオとともにボウリング場について論議されましたが、衆参両院の決議で検討課題とし、衆院・地行委内に「小委員会」が設けられました。そして四十一年の法改正で個室付浴場とヌードスタジオが規制営業となりましたが、ボウリング場は規制されないことになりました。ところが、今回の法改正では、どうもボウリング場が風俗営業になっているようで、気になるところです。

問　どういうことでしょうか。

答　新法施行規則第三条第四号のうち「遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供する遊技設備」こそ、ボウリング場設備ではないか、と思われるのです。これは「八号営業」の規定ともぴったり合います。ボウリング場も「八号営業」なのでしょうかね。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Bill Of Revision Of Copyright Law For Protecting Computer Program

A number of judicial precedents have already established that legal protection of computer software be made by the Copyright Law. It, however, has not been specified in the law. Recently, a bill of revision of the Copyright Law, specifying it, has been brought in the Diet, and is being deliberated at present. Since the bill is not opposed much it will be passed and established in the near future.

As for legal protection of computer programs, judgement was passed in December, 1982, at the Tokyo District Court (Taito vs ING Enterprises). Thereafter, judgements were passed, respectively, by Yokohama District Court and Osaka District Court that the said program be protected as having copyrights, and that damages be paid by the intruder. In view of these circumstances, the Agency for Cultural Affairs has endeavored to revise the law so that, meeting the needs of the times, computer programs be included as an example of literary works.

The Ministry of International Trade and Industry (MITI), on the other hand, has adhered to the opinion that copyrights should be intended for matters of cultural nature, so, in view of nurturing of industry, computer programs should not be treated as literary works. Thus, MITI has independently set about formulation of a "Bill of Program Rights". Thus, due to the opposition between the agency and ministry, both bills were not submitted to the Diet last year.

Thinking that, as long as they remain at a standstill, Japan might lose international credit, the agency and ministry came to an agreement on March 16, and decided to bring the agency's bill in the Diet. Thus, after the Cabinet decision on April 5, the bill of revision of the Copyright Law was brought in the Diet on April 12.

According to the bill, (1) computer programs be added to the list of examples of literary works, (2) its definition be specified in the text of the law, (3) obligations to retain identity, which are usual with literary works, be relieved concerning computer programs alone, (4) reproduction of computer programs be admitted only for limited purposes, such as back-up. Thus, provisions concerning computer programs will be somewhat improved.

SNK's Patent And Warning Have Been Neglected By Others

In mid-February, Shin Nihon Kikaku (SNK) Corporation of Osaka forwarded written warnings to over 20 video game manufacturers, based on its own patent for the "method of expression to prevent copying of video games" (see *Game Machine No. 257*). However, it was subsequently known that the warned manufacturers are neglecting SNK's warnings, saying: "We have never infringed upon SNK's patent", or "We have shipped video games using techniques, which correspond to SNK's patent, prior to SNK". Confronted with these reactions, SNK is facing difficulties concerning the matter.

Those who responded to SNK as "we have never infringed upon SNK's patent" are Nintendo, Tehkan, Universal, Data East, etc. Meanwhile, Namco, Nichibutsu, etc. responded to SNK, asserting that "We have shipped video games using techniques, which correspond to SNK's patent, prior to SNK". Sega, Irem, etc. said: "We are going into the actualities, and rather want to ask questions". Jaleco and Konami responded by saing: "We are examing the matter". These are the responses from the major manufacturers.

It is likely that, to these reactions, SNK has made no replies by at least the end of April. However firmly the patent rights have been established, its legal effect is virtually lost, if there are already instances of actual usage at the time when the patent was applied for. The current case proves that this has actually taken place. In these circumstances, SNK seems to be in a difficult position as to how to treat its patent rights.

NAO Still Remains As Operators Assn.

Nihon Amusement-Machine Operators Association (NAO) ended its fiscal year by March 31, 1985, and now is in a provisional period before its planned dissolution in June. At the recent general meeting (held February 13), NAO made a budget for the term ended March 31, but the subsequent circumstances remained unknown. Thus, after April 1, NAO will be run on the outstanding funds, and when it is absorbed by the "National Federation of local operators associations", it will be dissolved. NAO has made up its mind to transfer the unspent funds to the "National Federation", but it is quite indefinite as to when the "National Federation" will be organized. Even when it is established, it is doubtful if it takes over NAO's funds.

Although the "New Fuei Act" was enacted on February 13, and "operation No. 8" is in the period of interim measures (by May 12), the National Police Agency, prefectural police authorities and local police offices still differ in opinion from each other, concerning "operation No. 8". There still are many operations which are not officially grouped into "operation No. 8", posing difficult problems. Concerning the lack of unity, NAO is reportedly negotiating with the National Police Agency.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Shoei Went Bankrupt

Also Uni Enterprises, Seimitsu

On April 10, Shoei Co., Ltd. of Fuchu, Tokyo, a well-known manufacturer of video games, went bankrupt. Several other companies also went bankrupt. Japan's amusement business is faced with severe circumstances.

Founded by Kunisato Tada in 1966, Shoei was incorporated in 1971. Originally, it was a repairing company for automobiles, motorboats, etc. In December 1975, Shoei set about manufacture of video games. At first, it was merely a subcontractor of other companies, but gradually developed into a company capable of developing video games of its own (it is said that Shoei has also committed unauthorized copying of other manufacturers' video games). Its original video games did not hit very much.

Since 1983, Shoei's sales have decreased sharply, falling into a bad financial position, and recently, it has at last gone bankrupt, with a reported total amount of debt of 450 million yen.

Major other bankruptcies are as follows:

Uni Enterprises Co., Ltd. of Tokyo went bankrupt in January 5, but is continuing its operations. Uni Enterprises is a manufacturer and distributor of video games and other amusement devices. It went bankrupt affected by the bankruptcy of Yachiyo Denki Sangyo Co., Ltd. of Tokyo, since its loans could not be recovered. The debt amount is said to have totaled 780 million yen. President Yoshimitsu Tamade is endeavoring to reconstruct his company.

At the end of March, Seimitsu Co., Ltd. of Toda, Saitama Prefecture, noticed its creditors that it went bankrupt by itself. On April 9, its bank transactions were stopped, and went bankrupt, but is continuing its operations. Seimitsu is a parts supplier for control panels of video games, etc., and was one of the leaders in this field. However, due to excessive competition and decreases in orders received, it fell into a difficult financial position. The debt amount is said to be 280 million yen.

namco
METRO-CROSS
傷だらけのランナー
彼は走った。
傷だらけのランナーになって…。
メトロには人影すら見えない。無人の町だ。
突然、グリーンのタイルが路面に現われる。
スリップゾーンだ。ジャンプ!! かわした。
障害物が次々に現われる。
うまくかわして時間内にゴールに辿りつかなければならない。
バックも止まることも許されない傷だらけのランナー。
しかし彼は知っている。
これがゲームだということを! 決して死なない。
しかしゴールに間に合わなければGAME OVERという
死に等しい宣告をされることを…。
ROUND 6
TIME 0' 20"5
スリップゾーンをジャンプ(ジャンプボタン)でかわすランナー。失敗はスローダウンを意味する。
アルミカンを蹴ればボーナス点。二度・三度と続けて蹴れば高得点になる。アルミカンを踏みつぶすと…。
ジャンボタイヤが転がってきた。つまづいて転んだりしたらゴールに間に合わないゾ!
グリーンのカンは、ランナーをスピードアップさせるスペシャルドリンクだ! 必ず拾おう。
スリップゾーンもスイスイ行ける便利な乗り物スケートボード。高得点、好タイムのチャンスだ!!
チェスのルールに従って動くナイトとキングの駒。うまくすりぬけてゴールを目指せ。
通路に埋められた地雷群。(クラッカー群)ふむと、はね飛ばされる。しかし、うまく使えば…。
©1985 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED
仕様 ●使用電源/AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力/91W ●サイズ/W864×D768×H600(~710)㎜ ●重量/61kg ●18インチカラーモニター使用 ●〒95-2508
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL.03(736)1211(大代)
西日本販売事務所 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL.06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施